

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet. Seiring dengan perkembangan jaman teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan *video game* dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal sebagai *game online*.

Game online menjadi tren baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian (*single*), tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi (*multiplayer*). Pada jaringan komputer yang berdekatan (*Lokal Area Network*). Kini pemain game sudah dapat bermain dengan pemain-pemain lain dari tempat yang berbeda, bahkan antar bangsa dan antar negara. Berbagai *game* yang tersambung dengan jaringan internet (*online games*) ini ternyata lebih banyak diminati dan mempunyai penggemar luar biasa banyak. Jika kita melihat di tempat-tempat persewaan game (*game centre*), maka kita akan menemukan tempat-tempat yang tidak pernah sepi, siang ataupun malam dari para penggemar game. Bahkan pada jam-jam tertentu terdapat banyak user yang rela mengantri.

Game online ini memberikan nuansa baru dimana interaksi sosial dengan orang lain semakin intensif, yang dibarengi dengan keasikan bermain *game*. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan *online* seperti *Word Of Warcraft*, *Ragnarok Online*, *Risk Your Life*, dan *GunBond*.

Game online sendiri tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri, karena *game* tersebut mempunyai spesifikasi yang harus dimiliki komputer maupun jaringannya. Istilah *game* disini merupakan permainan elektronik yang menggunakan media komputer atau mesin-mesin konsol. Industri *game* juga sudah merambah ke berbagai negara di dunia termasuk negara-negara berkembang. *Game* mulai populer ke seluruh dunia dimulai dengan populernya berbagai *game* di Amerika pada era 70-an dan mulai berkembang ke berbagai negara di awal tahun 80-an. Di Indonesia Menurut Ligagame, *game online* muncul pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia Online¹.

Perkembangan teknologi informasi menyebabkan masuknya budaya-budaya baru dengan nilai-nilai dan norma-norma baru memberikan pilihan lebih banyak bagi para remaja dalam berinteraksi sosial (bergaul). Terutama di perkotaan yang mengalami perkembangan lebih cepat akibat globalisasi. Remaja perkotaan lebih rentan terhadap permasalahan-permasalahan remaja.

¹ <http://www.ligagames.com/sejarah-perkembangan-games-online-di-indonesia>. diakses pada tanggal 3 januari 2011.

Mereka seakan dituntut untuk mengikuti tren, jika tidak mau dikatakan kuno atau ketinggalan jaman. Kehadiran video game di tengah-tengah laju teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi remaja, bahkan tidak sedikit remaja yang berubah menjadi pecandu game sehingga lupa pada jati diri mereka yang sesungguhnya. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk bermain dengan teman sebaya atau belajar, telah disita demi bisa duduk berlama-lama untuk bermain game. Banyak anak-anak yang gemar bermain game mengalami penurunan prestasi, mengalami masalah dengan kepribadiannya, menderita penyakit, dan bahkan terjerumus untuk melakukan tindak kriminal.

Fenomena maraknya *game online* juga bisa dilihat dengan maraknya warung internet (warnet) yang melengkapi fasilitas *game online* dalam tiap komputer yang mereka sediakan yang ada di kota-kota besar. Hanya dengan membayar biaya yang relative murah, yaitu sebesar Rp. 2.000 per jamnya seorang individu betah menghabiskan waktu berjam-jam terlibat dalam kesenangannya bermain *game online*.

Seorang pecandu game dari belanda bernama Tim mengaku tidak mempunyai seorang kawan pun akibat menghabiskan waktunya untuk bermain playstation. Hubungan dengan keluarga juga berantakan. Ia hidup di dalam sebuah kamar yang dilengkapi dengan 4 buah televisi, mesin console X-Box 360, playstation 2, X-Box 1, dan sebuah laptop untuk bermain game online. Ia hidup sebagai pecandu game selama 17 tahun dan hanya memiliki teman-teman di dunia maya².

² Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*, Jakarta, Pustaka Mina, 2011, hlm 10-11

Ketergantungan *game online* yang dialami pada masa remaja, menyebabkan adanya sifat-sifat yang berhubungan dengan ketidakmampuannya dalam mengatur emosi dan perasaan. Dalam hal ini memicu individu untuk melakukan hal-hal yang negatif seperti pemaarah, periang, malu, pemalas, pembohong, dan lain sebagainya. Akibatnya mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain.

Seiring perkembangan game, akan membawa pengaruh terhadap pengguna game. Game online memberikan kepuasan dan penghormatan dari orang lain yang mungkin tidak didapatkan oleh para pemain di dunia nyata. Game online akan membuat para pemain jadi kecanduan. Karena para gamers mampu duduk berlama-lama demi game online dan bertahan disana tanpa menginginkan suatu gangguan yang mampu mengganggu konsentrasinya dalam bermain game online tersebut. Walaupun terwujud dalam bentuk yang dapat bernilai positif ataupun negatif.

Maraknya game online di Indonesia membuat fenomena baru di kalangan penggemar game dari berperilaku agresif yang hidupnya kacau, hingga anak sekolah atau anak kuliah yang tidak lulus. Bermain game mempunyai dua sisi yaitu negatif dan positif. Game online ini berbahaya karena ketergantungan pada aktivitas pemain game. Banyak remaja yang

menyisihkan uang jajan mereka demi bisa bermain game online. Ketergantungan pada aktivitas gamers pada game akan mengurangi aktivitas yang seharusnya dijalani oleh perkembangan anak untuk bermain dengan teman mereka.

Remaja yang mengalami ketergantungan pada aktivitas game akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus-menerus dalam waktu lama, diperkirakan remaja akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Remaja dalam perkembangan mengalami perubahan baik emosi, tubuh, minat, pola perilaku. Masa remaja penuh dengan masalah-masalah karena ketidakstabilan emosi.

Dengan intensitas tertentu game dapat mempengaruhi mental anak terutama persepsinya terhadap lingkungan. Misalnya berkata-kata kasar, perilaku agresif, pandangan social karena meniru karakter yang ditampilkan pada game. Hal itu pada dasarnya karena pada taraf perkembangan anak-anak dalam pembelajaran melakukan imitasi atau peniruan.

Peneliti di Amerika game genre kekerasan ini memiliki korelasi terhadap tindakan kekerasan. Saat memainkan game jenis ini pemain akan ikut berpartisipasi dan secara mental akan memengaruhi cara berpikir. Kasus kekerasan yang dilakukakn oleh gamers genre kekerasan ini sempat menggegerkan public seperti kasus yang terjadi di Amerika pada tahun 2003 lalu, seorang remaja yang masih berusia 18 bernama Devin Moore nekat merebut senjata api dari polisi yang menahannya karena kasus pencurian kendaraan. Akibatnya tiga polisi

tewas seketika, ia mengklaim dirinya terinspirasi dari game Grand Theft Auto III.³

Situasi seperti ini memiliki masalah terhadap dinamika kehidupan manusia terutama remaja. Saat ini remaja sedang berada pada masa mencari jati diri. Remaja adalah mereka yang sedang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian akan tercermin dari sikap dan tingkah laku. Situasi kehidupan dewasa ini sudah semakin kompleks. Kompleksitas kehidupan seolah-olah telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, sebagian demi sebagian akan bergeser atau bahkan mungkin hilang sama sekali karena digantikan oleh pola kehidupan yang baru. Kecenderungan yang muncul dewasa ini, ditunjang oleh laju perkembangan teknologi dan arus kehidupan global yang sulit atau tidak mungkin dibendung, mengisyaratkan bahwa manusia akan semakin didesak ke arah kehidupan yang sangat *kompetitif*. Andersen memprediksi situasi kehidupan semacam ini dapat menyebabkan manusia menjadi serba bingung atau bahkan larut ke dalam situasi baru tanpa dapat menyeleksi lagi jika tidak memiliki ketahanan hidup yang memadai. Hal ini disebabkan tata nilai lama yang telah mapan ditantang oleh nilai-nilai baru yang belum banyak di pahami.⁴

Game memberikan kenyataan dimana para pemainnya memiliki dua dunia yang berbeda yaitu dunia offline dan dunia online. *Dunia offline* yaitu ketika orang berada di lingkungan seperti lingkungan kampung, sekolah,

³ AL. Tridhonanto & Beranda Agency, 2011. *Optimalkan potensi anak dengan game*, Jakarta, PT Elex Media Komputindo. hal 14

⁴ Andersen, 2004. *Psikologi Remaja*, Jakarta : PT. Bumi Aksara. Hal: 107

keluarga, pasar, jalan raya yang nyata, sedangkan dunia online adalah ketika orang berada di depan pesawat komputer yang tersambung dengan jaringan internet – dimana dengan jaringan komputer tersebut mereka berinteraksi dengan teman-teman virtual-nya. Kenyataan yang terjadi di dunia internet tersebut membuat semakin kompleksnya kajian yang dihadapi oleh ilmuwan sosial, karena ada dua macam konteks kenyataan yaitu kehidupan sehari-hari dan ruang virtual yang mempunyai efek yang nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Bermain *game online*, game masuk dalam dunia-dunia fantasi yang mungkin saja berbeda jauh dengan dunia nyata. Mereka dapat memilih peran-peran sosialnya sendiri yang mereka gunakan dalam berbagai interaksi di dunianya (dunia maya). Dunia di dalam sebuah *game online* bisa menjadi sebuah alam mimpi (fantasi) yang kita dapat bergerak sesuai kemampuan kita. Dunia yang mempunyai aturan-aturan mereka sendiri dalam menjalani interaksi dengan orang lain. Pada umumnya memang aturan-aturan di dalam dunia game tersebut didasarkan pada tujuan kesenangan bersama. Tidak mengherankan jika banyak yang lebih senang berada di dunia *game online* dari pada dunia *offline-nya* sendiri.

Perkembangan industri game yang sangat pesat akhir-akhir ini disambut baik oleh beberapa developer lokal di Indonesia. Mereka melihat kemajuan ini sebagai sebuah peluang bisnis yang mempunyai prospek baik. Banyaknya peminat game online juga memberikan angin segar pada bisnis warnet yang sempat mengalami kelesuan. Bahkan sekarang banyak

bermunculan warnet-warnet yang dikhususkan untuk bermain *game online* atau lebih dikenal dengan istilah game net atau game centre. tidak hanya di bidang game itu sendiri, tetapi sudah merambah ke bidang lain. Mulai dari pembuatan game (*game developor*), penerbitan game (*game publishing*), sampai industri aksesoris. Faktanya memang perkembangan game ini mampu menyerap tenaga kerja yang tidak sedikit. Bahkan perkembangan industri game itu sendiri bisa dibilang lebih melejit dibanding bisnis hiburan lainnya.

Beberapa keterangan di atas merupakan satu contoh efek positif dari perkembangan game. Bagaimana dengan efek negatifnya? Seperti kita tahu bahwa suatu yang memberikan kesenangan mempunyai kecenderungan untuk mencapai dan mencarinya kembali atau bersifat adiktif. Dengan kata lain game yang juga memberikan efek kesenangan bagi para penggemar game, ini juga mempunyai potensi menyebabkan gamer menjadi kecanduan. Seperti halnya rokok ataupun psikotropika, kecanduan bermain game ini mempunyai dampak yang bisa dibilang negatif. Mereka yang kecanduan bermain game selalu terdorong untuk bermain dan bermain lagi. Mereka bahkan rela mengorbankan berbagai hal seperti waktu dan uang yang tidak sedikit. Berada di depan komputer berjam-jam, tidak mengenal waktu, siang ataupun malam. Bahkan remaja yang kecanduan bermain game sering membolos dari sekolahnya agar bisa melanjutkan petualangannya di dunia maya. Game juga menimbulkan efek yang tidak baik bagi kesehatan. Bahkan bermain game juga dapat menyebabkan kematian. Seperti yang terjadi di Korea tahun 2005,

ditemukan beberapa kasus orang meninggal dikarenakan terlalu lama duduk di depan komputer, setelah bermain game⁵.

Kenyataan-kenyataan yang terjadi di dalam dunia *game online* tidak bisa dilepaskan dari dunia nyata karena fenomena *game online* sendiri mempunyai hubungan erat dengan kenyataan-kenyataan di dunia nyata. Keasikan bermain game ataupun kesibukan-kesibukan dalam dunia *online* sering kali mengabaikan kegiatan-kegiatan di dunia nyatanya sendiri. Apabila kehadiran game online ini tidak ditanggapi secara serius, dikhawatirkan akan menimbulkan berbagai masalah baru dalam kehidupan dunia nyata di kemudian hari.

Fenomena *game online* yang sampai saat ini belum banyak dibahas di Indonesia dapat menjadi sebuah bahaya bagi para remaja khususnya mahasiswa. Mahasiswa yang umumnya bertempat tinggal di daerah perkotaan ini lebih rentan terhadap bahaya kecanduan game ini. Ditambah lagi mahasiswa ini kebanyakan adalah urbanis-urbanis dengan gejala muda dan jauh dari pengawasan keluarga. Memang mahasiswa yang telah masuk masa remaja akhir ini lebih mendapat kebebasan dalam menentukan sebagai aktifitas dalam kehidupan sehari-hari. Tentu saja banyak alasan yang mendasari mengapa para remaja mau berlama-lama duduk didepan komputer, lebih menyukai menjalani kehidupan dalam dunia nyata maya mereka dari pada dunia nyatanya sendiri. Karena banyaknya waktu yang tersita untuk

⁵ Ayu Rini. *Op, cit*, hal 29.

bermain game mengakibatkan mahasiswa kurang berinteraksi dengan kehidupan sosialnya di kehidupan sehari-hari.

Game tidak bisa lagi dianggap sebagai salah satu komoditi untuk anak-anak saja. Pasar utama industri ini adalah remaja. Jenis-jenis game saat ini sangatlah beragam. Bahkan ada yang khusus hanya untuk kalangan dewasa saja, karena isi dan tingkat permainan yang ada didalam game tersebut, dan secara statistik, pemain game saat ini antara rata-rata umum 12 tahun sampai dengan 35 tahun.⁶

Remaja yang menjadi subyek penelitian ini merupakan remaja berusia 11 tahun sampai 24 tahun yang memainkan *game online*. Remaja (adolescence) yang berarti tumbuh menjadi dewasa atau dalam perkembangan menjadi dewasa⁷. Permasalahan perubahan remaja tidak semata-mata sebagai masalah peralihan dari masa anak-anak menuju ke masa dewasa, tetapi merupakan periode pertumbuhan yang panjang dan penuh dengan konflik yang dapat mempengaruhi kehidupan masa depannya, periode remaja ini merupakan masa kritis yang sangat di pengaruhi oleh perubahan budaya yang sedang terjadi di sekitarnya.

Bangsa manapun di dunia ini, suatu saat akan menyerahkan kemudi bangsanya pada generasi mudanya yang ada sekarang. Remaja adalah harapan bangsa, sehingga tidak berlebihan jika dikatakan masa depan bangsa yang akan datang ditentukan pada keadaan remaja saat ini. Oleh karna itu, pembentukan generasi muda yang baik merupakan suatu upaya untuk

⁶ Henry, Samuel. "*Panduan Praktis Membuat Game 3D*", Yogyakarta, Graha Ilmu, 2005, hlm 2.

⁷ Desmita. *Psikologi Perkembangan*, Bandung, Remaja Rosdakarya, 2005, hlm 189.

menjadikan suatu bangsa yang lebih baik di masa depan. Upaya membentuk generasi muda yang siap di masa depan seakan-akan terasa berat mengingat generasi muda atau bisa juga di kenal dengan istilah remaja ini selalu mempunyai berbagai masalah yang sering kali menimbulkan pro dan kontra di masyarakat.

Proses interaksi yang melibatkan remaja, terjadi proses sosialisasi. yang tujuannya agar remaja bertindak sesuai dengan kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku serta agar yang bersangkutan menghargainya⁸. Proses belajar atau proses sosialisasi yang pertama diterima setiap individu adalah dalam lingkungan keluarga.

Setelah menjalani proses sosialisasi dalam lingkungan keluarga, remaja yang merupakan mahluk sosial mau tidak mau harus beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Lingkungan sosial di luar keluarga seperti di lingkungan sekolah dan masyarakat yang lebih luas lagi mempunyai peranannya sendiri dalam pembentukan kepribadian. Interaksi dalam lingkungan pergaulan, remaja akan menemukan nilai-nilai dan norma-norma baru yang mungkin juga berbeda dari nilai-nilai dan norma-norma yang telah mereka dapat dari keluarga. Peran keluarga sebagai pembimbing dan pengawas mengalami berbagai kendala terutama saat sekarang dimana banyak remaja hidup sebagai urbanis dan jauh dari keluarga. Apabila nilai-nilai dan norma-norma baru tersebut bertolak belakang dengan apa yang

⁸ Soerjono, Soekanto. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2006. hlm 442.

diperoleh sebelumnya di lingkungan keluarga, maka remaja cenderung mengalami kebingungan. Kebingungan-kebingungan tersebut berpotensi menimbulkan konflik batin dalam diri remaja yang bersangkutan.

Remaja yang selalu ingin tahu, selalu ingin menarik perhatian orang lain, haus akan pengalaman-pengalaman baru, penuh dengan gejolak emosi dan konflik batin dan belum punya pegangan hidup yang tetap ini mewarnai kehidupan mereka dalam mencapai jati diri. Pergaulan dengan teman selalu ditunjukan untuk mencari kesenangan. Perilaku mereka cenderung ditunjukan pada hal-hal yang lebih dapat memberikan kemudahan dalam bergaul. Termaksud perilaku-perilaku negatif seperti merokok, minum-minuman beralkohol bahkan penyalahgunaan psikotropika.

Pengambilan lokasi Penelitian ini mengambil di Daerah Yogyakarta tepatnya di wilayah Daerah Demangan Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta, yang berlokasi di Game center Shelter, Game center Oz GameNet, Game center The Jack's, yang terletak Di Ruko Demangan Niaga. Jln Demangan Baru. Pengambilan lokasi penelitian ini didasarkan pada letak game-net yang dekat dengan UNY dan SANATA DHARMA dan juga dekat dengan tempat kos-kosan mahasiswa. Di wilayah tersebut, kehidupan dunia gamer sangat mudah ditemui sehingga sudah menjadi sesuatu yang tidak asing lagi. Kehidupan gamer di wilayah tersebut juga sudah berlangsung selama beberapa tahun.

Berdasarkan latar belakang diatas, akhirnya peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengarahkan permasalahan yang

akan diteliti, sehingga peneliti mengambil rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, Fenomena Maraknya *Game On-Line* Di Kalangan mahasiswa (Studi tentang Perilaku Mahasiswa Penggemar Game Di Daerah Demangan Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta)

B. Identifikasi Masalah

1. Perkembangan ilmu dan teknologi seiring dengan perkembangan jaman yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan, penggunaan internet tidak lagi selalu dihubungkan dengan hal pekerjaan akan tetapi lebih kearah bermain *game online*.
2. Masuknya budaya-budaya baru ke Indonesia, seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat dan tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai masalah baru.
3. Perkembangan game khususnya di tanah air di satu sisi mampu menyediakan lapangan pekerjaan yang tidak sedikit. Tetapi disisi lain, perkembangan game yang pesat tersebut juga tidak terlepas dari efek-efek negatif yang ditimbulkan.
4. Kehadiran game online ini memberikan suatu warna baru dalam kehidupan pergaulan remaja, dan menimbulkan efek-efek negatif yang ditimbulkan, seperti efek kecanduan bagi penggemarnya.
5. Fenomena kecanduan game mempunyai kecenderungan merusak, selain dampak segi kesehatan, juga menimbulkan efek pada kehidupan sosial pecandunya,

6. Pertumbuhan perubahan remaja bukan semata-mata peralihan dari anak-anak dan dewasa tetapi masa ini merupakan masa pencarian jati diri

C. Batasan Masalah

Permasalahan pada penelitian ini difokuskan pada masalah, Fenomena Maraknya *Game On-Line* Di Kalangan mahasiswa (Studi Tentang Perilaku Mahasiswa Penggemar *Game* Di Daerah Demangan Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta)

D. Rumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran umum mengenai berbagai perilaku mahasiswa penggemar *game online*?
2. Apakah faktor-faktor pendorong mahasiswa menjadi kecanduan bermain *game online*?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Memberikan gambaran umum mengenai berbagai perilaku mahasiswa penggemar *game online*.
2. Mengetahui faktor-faktor pendorong mahasiswa menjadi kecanduan bermain *game online*.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Memahami perilaku mahasiswa penggemar dan pemain game khususnya game online.
2. Dapat memberikan gambaran umum mengenai berbagai budaya baru para penggemar game.
3. Dapat memberikan gambaran umum mengenai bahaya kecanduan game bagi remaja.
4. Bisa menjadi referensi bagi anak maupun remaja yang memainkan game online

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Tinjauan Tentang Game

Abad ke 20, teknologi radio, tv dan komputer memegang peran untuk pengumpulan, dan media distribusi informasi. Abad ke-21 ini, di mana teknologi jaringan komputer global mampu menjangkau seluruh wilayah dunia, pengembangan sistem dan teknologi yang digunakan, penyebaran informasi melalui media internet, peluncuran satelit-satelit komunikasi dan perangkat komunikasi wireless/selular, menandai awal abad millenium⁹.

Dunia saat ini tengah dilanda perkembangan dan kemajuan pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Bidang ini paling banyak menarik perhatian, karena yang ditunjukkan sangat nyata pengaruhnya pada kehidupan manusia yang terus berkembang sejalan dengan tantangan jaman. Perkembangan ilmu pengetahuan diakui telah banyak memberikan jasa yang sangat besar kepada umat manusia dalam bentuk sumbangan-sumbangan berupa kemajuan teknologi.

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong

⁹ Melwin Syafrizal. *Pengantar Jaringan Komputer*. Yogyakarta, andi. 2005, hal 1.

diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk manusia tersebut adalah internet.¹⁰

Game online adalah salah satu hasil dari perkembangan internet. *Game online* merupakan suatu bentuk game yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang melibatkan banyak pemain didalamnya, dimana pemain ini membutuhkan jaringan internet¹¹.

Menurut bahasa Indonesia “*Game*” berarti “permainan”. Permainan yang dimaksud dalam game juga merujuk pada pengertian sebagai “kelincahan intelektual” (*Intellectual Playability*). Sementara kata “game” bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal¹². Jadi, bermain game adalah suatu proses “*fine tuning*” (atau penyamaan frekuensi) dari logika berpikir kita dengan logika berpikir aplikasi komputer yang canggih tadi. Pada saat bersamaan, game juga secara nyata mempertajam daya analisis para penggunanya untuk mengolah informasi dan mengambil keputusan cepat yang jitu.

¹⁰ Internet merupakan kumpulan atau penggabungan jaringan komputer lokal atau LAN menjadi jaringan global atau WAN *Pengantar Teknologi Informasi*, hlm 336.

¹¹ Ayu Rini. *op, cit*, hal 89.

¹² Pengenalan game, <http://hpacorpored.blogspot.com/2010/02/pengenalan-game>. diakses pada tanggal 3 januari 2011.

Namun, tentu saja kenyataan juga harus kita masukkan kedalam perhitungan. Kenyataan itu diantaranya adalah kecanduan para pemain/penggunanya yang akut terhadap permainan komputer semacam ini. Mereka bisa lupa segala-galanya akan tugas mereka yang lain termasuk tugas menuntut ilmu.

Segala bentuk kegiatan yang memerlukan pemikiran, kelincahan intelektual dan pencapaian terhadap target tertentu dapat dikatakan sebagai game. Para pengelola industri game berlomba-lomba untuk menciptakan game yang lebih nyata dan menarik untuk para pemainnya. Hal inilah yang membuat perkembangan games di komputer sangat cepat, Sehingga games bukan hanya sekedar permainan untuk mengisi waktu luang atau sekedar hobi. Melainkan sebuah cara untuk meningkatkan kreatifitas dan tingkat intelektual para penggunanya.

Teknologi *game online* berawal dari penemuan metode networking computer tahun 1970-an oleh militer Amerika. Pada game online ini pertama kali menggunakan jaringan LAN atau *Local Area Network* tetapi sesuai dengan perkembangan teknologi akhirnya game online menggunakan jaringan yang lebih luas lagi seperti *www* atau *world wide web* atau yang lebih dikenal dengan internet yang bisa diakses dengan menggunakan nirkabel, untuk bisa memainkan *game online* terlebih dahulu kita harus menginstal program game tersebut, untuk memulai *game online* terlebih dahulu kita harus register atau

mendaftar dan kita langsung dapat memainkannya. Bedanya dengan *game offline*, dalam bermain *game online* kita tidak harus berpergian, kita hanya butuh duduk di depan komputer dan bisa langsung menikmati permainan. Perbedaan besar lainnya adalah bahwa karena menghubungkan dengan internet secara global, pemain bisa memiliki kesempatan untuk bersaing dengan dan mendapatkan teman dari seluruh dunia. Contoh *game online* adalah Ragnarok Online, RF Online, Ayo Dance, Perfect World, Yugioh Online¹³.

Permainan dalam *game* ada bentuk *game* yaitu: *Game Offline* dan *Game online*. Pengertian *Game Offline* sendiri adalah permainan yang dapat dilakukan oleh satu sampai dua orang, sedangkan *Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh lebih dari dua orang. Pada dasarnya pengertian dari *game offline* dan *game online* sendiri hampir sama, tetapi yang membedakan yaitu pada *game offline* kita tidak perlu menggunakan koneksi jaringan internet karena *game* ini tidak dilengkapi dengan fitur yang memungkinkan untuk koneksi dengan internet, dan pada *game online* kita memerlukan koneksi jaringan internet untuk dapat bermain dengan seluruh *gamers* yang ada di dunia ini yang memainkan permainan yang sama dan bermain dalam waktu yang sama.

¹³ Definisi-computer-game, <http://cgrg.wordpress.com/2008/03/12/definisi-computer-game/>, diakses pada tanggal 3 januari 2011.

2. Tinjauan Remaja

a. Masa Remaja

Terdapat perbedaan mengenai definisi remaja, namun pada intinya kesemuannya mempunyai pengertian yang hampir sama. Penggunaan istilah untuk menyebutkan masa peralihan masa anak dengan dewasa, ada yang menggunakan istilah *puberty* (inggris), yang berarti usia kedewasaan (*the age of manhood*) dan dengan kata latin lainnya *pubescere* yang berarti masa pertumbuhan rambut di daerah tulang *pubic* (di wilayah kemaluan). Ada pula yang menyebutkan istilah *adulescento* (latin) yaitu masa muda. Istilah yang dipakai di Indonesia para ahli psikologi juga bermacam-macam pendapat tentang definisi remaja. Disini dapat diajukan batasan remaja adalah masa peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa.

Masa remaja merupakan salah satu fase dalam rentang perkembangan manusia yang terentang sejak anak masih dalam kandungan sampai meninggal dunia (*life span development*). Masa remaja mempunyai ciri yang berbeda dengan masa sebelumnya atau sesudahnya.¹⁴ Kata remaja diterjemahkan dari kata dalam bahasa Inggris *adolescence* atau *adolecere* (bahasa

¹⁴ Rita Eka Izzaty, dkk. *Perkembangan Peserta Didik*, Yogyakarta: penerbit UNY Press. 2008. hlm 123.

latin) yang berarti tumbuh menjadi dewasa atau dalam perkembangan menjadi dewasa¹⁵. Menurut konsep G. Stanley Hall yang mengatakan bahwa masa remaja ialah masa pergolakan yang penuh dengan konflik dan buaian suasana hati¹⁶.

Penting untuk meninjau remaja secara kontekstual yaitu remaja pada masyarakat Indonesia. Memang tidak mudah mengambil gambaran remaja Indonesia secara umum, mengingat betapa beraneka ragam suku bangsa, budaya, agama, tingkatan sosial-ekonomi maupun tingkat pendidikan yang ada di Indonesia. Walaupun demikian, sebagai pedoman umum kita dapat menggunakan batasan usia 11-24 tahun dan belum menikah untuk remaja Indonesia dengan pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut.

- 1) Usia 11 tahun adalah usia ketika pada umumnya tanda-tanda seksual sekunder mulai tampak (kriteria fisik)
- 2) Di banyak masyarakat Indonesia, usia 11 tahun sudah dianggap akil balig, baik menurut adat maupun agama, sehingga masyarakat tidak lagi memperlakukan mereka sebagai anak-anak (kriteria sosial),
- 3) Pada usia tersebut mulai ada tanda-tanda penyempurnaan perkembangan jiwa seperti tercapainya identitas diri (ego identity, menurut Erik Erikson), tercapainya fase genital dari

¹⁵ Desmita. *Psikologi Perkembangan*, Bandung, Remaja Rosdakarya. 2005. hlm 189.

¹⁶ JohnW. Santrock. *Perkembangan Masa Hidup*, Jakarta:Penerbit Erlangga. 2002, hlm 8.

perkembangan psikoseksual (menurut freud) dan tercapainya puncak perkembangan kognitif (piaget) maupun moral (kohlberg) kriteria psikologis).

- 4) Batas usia 24 tahun merupakan batas maksimal, yaitu untuk memberi peluang bagi mereka yang sampai batas usia tersebut masih menggantungkan diri pada orang tua, belum mencapai hak-hak penuh sebagai orang dewasa (secara adat/tradisi), belum bisa memberikan pendapat sendiri dan sebagainya. Dengan perkataan lain, orang-orang yang sampai batas usia 24 tahun belum dapat memenuhi persyaratan kedewasaan secara sosial maupun psikologis, masih dapat digolongkan remaja.
- 5) Status perkawinan sangat menentukan, karena arti perkawinan masih sangat penting di masyarakat kita pada umumnya. Seseorang yang sudah menikah, pada usia berapa pun, dianggap dan diperlakukan sebagai orang dewasa penuh, baik secara hukum maupun dalam masyarakat dan keluarga. Karena itu definisi remaja disini dibatasi khusus untuk yang belum menikah.¹⁷

Batasan usia diatas adalah sebagian pendapat dari berbagai pendapat yang dikemukakan oleh beberapa ahli psikologi, pendapat lain tentang batasan usia remaja dikemukakan oleh Hurlock. Masa remaja, seperti masa-masa

¹⁷ Sarlito W. Sarwono. *op,cit.* hlm. 18.

sebelumnya memiliki ciri-ciri khusus yang membedakan masa sebelum dan sesudahnya. Hurlock (1991: 207-209) menjelaskan ciri-ciri tersebut sebagai berikut:

- 1) Masa Remaja sebagai periode penting, karena akibatnya yang langsung terhadap sikap dan perilaku dan akibat jangka panjangnya, juga akibat fisik dan akibat psikologis.
- 2) Masa Remaja sebagai periode peralihan, masa remaja merupakan peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa.
- 3) Masa Remaja sebagai periode perubahan, selama masa remaja terjadi perubahan fisik yang sangat pesat, juga perubahan perilaku dan sikap yang berlangsung pesat. Sebaliknya jika perubahan fisik menurun maka diikuti perubahan sikap dan perilaku juga.
- 4) Masa Remaja sebagai masa mencari identitas, pada masa ini mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal, seperti pada masa sebelumnya.
- 5) Usia Bermasalah, karena pada masa remaja pemecahan masalah sudah tidak seperti pada masa sebelumnya yang dibantu oleh orang tua dan gurunya.

- 6) Masa Remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan atau kesulitan. Karena pada masa remaja sering timbul pandangan yang kurang baik atau bersifat negatif.
- 7) Masa Remaja sebagai masa yang tidak realistik. Pada masa ini remaja cenderung memandang dirinya dan orang lain sebagaimana yang diinginkan bukan sebagaimana adanya, lebih-lebih cita-citanya.
- 8) Masa Remaja sebagai ambang masa dewasa, menjelang menginjak masa dewasa, mereka merasa gelisah untuk meninggalkan masa belasan tahunnya¹⁸.

b. Karakteristik Remaja

Kepribadian merupakan organisasi dinamis di dalam setiap individu yang menentukan penyesuaian dirinya yang unik terhadap lingkungannya, yang mencakup penampilan diri seseorang yang menjadi ciri khasnya, yang meliputi: sifat, kebiasaan sikap, tingkah laku, bentuk tubuh dan lain-lain¹⁹. Secara sosiologis, kepribadian seseorang didapat melalui proses sosialisasi, dimulai sejak kelahirannya. Sebelum anak mengenal lingkungan yang lebih luas, anak tersebut mengenal lingkungan keluarganya. Karena itu sebelum anak mengenal norma-norma dan nilai-nilai dari masyarakat umum, terlebih dulu anak tersebut

¹⁸ Rita Eka Izzaty, dkk, *op.cit*, hlm 124-126.

¹⁹ Ayu rini *op.cit*. hlm. 34.

menyerap norma-norma dan nilai-nilai yang berlaku dalam keluarganya untuk dijadikan bagian dari kepribadiannya.

Setelah menjalani proses sosialisasi dalam lingkungan keluarga, remaja yang merupakan makhluk sosial mau tidak mau harus beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Disamping lingkungan keluarga, lingkungan remaja mempunyai pengaruh cukup signifikan pada kepribadian remaja adalah lingkungan pergaulan teman sebaya (*peer group*.) Kelompok teman sebaya ini mampu memberikan tekanan-tekanan secara tidak langsung terhadap perilaku remaja tekanan kelompok teman sebaya (*peer group pressure*) ini berupa perasaan-perasaan untuk berperilaku sama dengan teman bergaulnya.

Kelompok teman sebaya sebagai lingkungan sosial bagi remaja mempunyai peranan penting bagi perkembangan kepribadiannya. Ketika remaja berada di dalam kelompok teman sebaya, remaja merumuskan dan memperbaiki konsep dirinya. Kebutuhan untuk diterima sering kali membuat remaja berbuat apa saja agar dapat diterima. Remaja yang berada didalam kelompok teman sebaya cenderung untuk menyamakan kebiasaan dan budaya temannya. Pengaruh teman sebaya pada sikap, pembicaraan, minat, penampilan dan perilaku lebih besar dari pada pengaruh orang tua. Misalnya bila anggota kelompok mencoba meminum alkohol, obat-obatan terlarang atau rokok,

maka remaja cenderung mengikutinya tanpa memperdulikan perasaan mereka sendiri dan akibat yang ditimbulkannya. Remaja mengikuti apa yang dibuat oleh kelompok walaupun bukan dasar keinginan dirinya untuk mempertahankan kedudukannya didalam kelompok dan juga agar sama seperti sikap dan perilaku teman-temannya dan agar dirinya tidak dianggap aneh oleh teman-temannya. Latar belakang dari masing-masing remaja tentulah tidak sama, walaupun begitu dapat dilihat beberapa karakteristik remaja secara umum.

Masa remaja merupakan fase dimana banyak perubahan fisik, mental maupun sosial. Menurut muangman, pada tahun 1974. WHO memberikan definisinya tentang remaja yang lebih bersifat konseptual. Dalam definisi tersebut dikemukakan tiga kriteria yaitu biologis, psikologis, dan sosial ekonomi, sehingga secara lengkap definisi tersebut berbunyi sebagai berikut:

Remaja adalah suatu masa dimana:

- 1) Individu berkembang dari suatu pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual
- 2) Individu mengalami perkembangan psikologik dan pola identifikasi dari anak-anak menjadi dewasa

- 3) Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial ekonomi yang penuh kepada keadaan yang lebih mandiri²⁰.

Hall juga membagi perkembangan manusia dalam empat tahap yang mencerminkan tahap-tahap perkembangan umat manusia sebagai berikut:

- 1) Masa kanak-kanak (*infancy*): 0-4 tahun, mencerminkan tahap hewan dari evolusi umat manusia
- 2) Masa kanak-kanak (*childhood*): 4-8 tahun mencerminkan masa manusia liar, manusia yang masih menggantungkan hidupnya pada berburu atau mencari makan.
- 3) Masa muda (*youth* atau *preadolescence*) 8-12 tahun, mencerminkan era manusia sudah agak mengenal kebudayaan, tetapi masih tetap setengah liar (*semi-barbarian*)
- 4) Masa remaja (*adolescence*): 12-25 tahun, yaitu masa topan badai (*strum und drang*), yang mencerminkan kebudayaan modern yang penuh gejolak akibat pertentangan nilai-nilai²¹.

Tahap-tahap perkembangan remaja menurut Petro Blos (1962), berpendapat bahwa perkembangan pada hakikatnya adalah usaha penyesuaian diri (*coping*), yaitu untuk secara aktif mengatasi *stress* dan mencari jalan keluar baru dari berbagai masalah. Dalam proses penyesuaian diri menuju kedewasaan ada 3 tahap perkembangan remaja:

²⁰ Sarlito W. Sarwono, *op.cit.* hlm 11-12.

²¹ *Ibid.* hlm. 29.

1) Remaja awal (*early adolescence*)

Seorang remaja pada tahap ini masih terheran-heran akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan dorongan-dorongan yang menyertai perubahan-perubahan itu. Mereka mengembangkan pikiran-pikiran baru, cepat tertarik pada lawan jenis, dan mudah terangsang secara erotis. Kepekaan yang berlebih-lebihan itu ditambah dengan berkurangnya kendali terhadap “ego” menyebabkan para remaja awal ini sulit mengerti dan dimengerti orang dewasa.

2) Remaja madya (*middle adolescence*)

Pada tahap ini remaja sangat membutuhkan kawan-kawan. Ia senang kalau banyak teman yang menyukainya. Ada kecendrungan “*narcistik*”, yaitu mencintai diri sendiri, dengan menyukai teman-teman yang punya sifat-sifat yang sama dengan dirinya. Selain itu, ia berada dalam kondisi kebingungan karena ia tidak tahu harus memilih yang mana: peka atau tidak peduli, ramai-ramai atau sendiri, optimistis atau pesimistis, idealis atau materialis, dan sebagainya.

3) Remaja akhir (*late adolescence*)

Tahap ini adalah masa konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai dengan pencapaian lima hal, yaitu:

(a) Minat yang makin mantap terhadap fungsi-fungsi intelek.

- (b) Egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang-orang lain dan dalam pengalaman-pengalaman baru.
- (c) Terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi.
- (d) Egosentrisme, (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri) diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain.
- (e) Tumbuh “dinding” yang memisahkan diri pribadinya (*private self*) dan masyarakat umum (*the public*).²²

Apabila nilai-nilai dan norma-norma baru tersebut bertolak belakang dengan apa yang diperoleh sebelumnya di lingkungan keluarga, maka remaja cenderung mengalami kebingungan. Kebingungan-kebingungan tersebut berpotensi menimbulkan konflik batin dalam diri remaja yang bersangkutan. Menurut istilah (Kurt Lewin) pertentangan batin itu bisa berupa konflik yang ada beberapa macam jenisnya yaitu:

- 1) konflik mendekat-mendekat, ada dua hal yang sama kuat nilai positifnya, tetapi saling bertentangan.
- 2) konflik menjauh-jauh, akan tetapi tidak mungkin keduanya dihindari sekaligus
- 3) konflik mendekat-menjauh, yaitu jika suatu hal tertentu sekaligus mengandung nilai positif dan negatif.²³

²² *Ibid.* hal 30-31.

²³ Sarwono sarlito wirawan, *op.cit.* hal 11-12.

Jadi remaja adalah suatu masa transisi dari masa anak ke dewasa, yang ditandai dengan perkembangan semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa. Baik perkembangan, biologis, psikologis, dan moral. Masa remaja sebagai periode perkembangan yang paling penting bagi individu pada kenyataannya merupakan suatu periode yang sarat dengan perubahan dan rentan munculnya masalah. Masa remaja mempunyai ciri yang berbeda dengan masa sebelumnya atau sesudahnya. Dalam mendefinisikan remaja untuk masyarakat Indonesia, sebagai pedoman umum kita dapat menggunakan batasan usia 11-24 tahun dan belum menikah.

Dari beberapa batasan dan karakteristik di atas, mahasiswa masih dapat digolongkan ke dalam penduduk berusia muda, di lihat dari peran sosialnya, mahasiswa belum dapat dianggap sebagai orang tua dimana kebanyakan mahasiswa Indonesia masih menggantungkan segala keperluannya pada orang tua. Mahasiswa-mahasiswa di Indonesia belum sepenuhnya bisa lepas dari perlindungan dan pengawasan orang tua.

c. Perilaku

Perilaku adalah aktivitas yang timbul karena adanya stimulus dan respon, serta dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung. Perilaku baru terjadi apabila ada sesuatu yang

diperlukan untuk menimbulkan reaksi atau disebut rangsangan. Rangsangan tertentu menghasilkan reaksi atau perilaku tertentu.

Perilaku adalah respon individu terhadap suatu stimulus atau suatu tindakan yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan tujuan baik disadari maupun tidak. Perilaku merupakan kumpulan berbagai faktor yang saling berinteraksi. Sering tidak disadari bahwa interaksi tersebut amat kompleks sehingga kadang-kadang kita tidak sempat memikirkan penyebab seseorang menerapkan perilaku tertentu. Karena itu amat penting untuk dapat menelaah alasan dibalik perilaku individu, sebelum ia mampu mengubah perilaku tersebut²⁴.

Perilaku adalah merupakan perbuatan/tindakan dan perkataan seseorang yang sifatnya dapat diamati, digambarkan dan dicatat oleh orang lain ataupun orang yang melakukannya

- 1) Perilaku mempunyai beberapa dimensi: fisik, dapat diamati, digambarkan dan dicatat baik, frekuensi, durasi dan intensitasnya, ruang, suatu perilaku mempunyai dampak kepada lingkungan (fisik maupun sosial) dimana perilaku itu terjadi. waktu, suatu perilaku mempunyai kaitan dengan masa lampau maupun masa yang akan datang
- 2) Perilaku diatur oleh prinsip dasar perilaku yang menjelaskan bahwa ada hubungan antara perilaku manusia dengan

²⁴ Antonius Felix Tjiia. *Presepsi dan perilaku*, Jakarta, Gramedia, 2008. hlm 24.

peristiwa lingkungan. Perubahan perilaku dapat diciptakan dengan merubah peristiwa didalam lingkungan yang menyebabkan perilaku tersebut

- 3) Perilaku dapat bersifat *covert* ataupun *overt*. *overt* artinya nampak (dapat diamati dan dicatat), dan *covert* artinya tersembunyi (hanya dapat diamati oleh orang yang melakukannya)
- 4) Fokus pengubahan perilaku kepada perilaku yang dapat diamati (perilaku *overt*)
- 5) Pengubahan perilaku adalah suatu bidang psikologi yang berkaitan dengan analisa dan pengubahan perilaku manusia (Miltenberger, Tahun 2001). Analisa artinya mengidentifikasi hubungan fungsional antara lingkungan dengan perilaku tertentu untuk memahami alasan suatu perilaku terjadi, dan pengubahan berarti mengembangkan dan mengimplementasikan prosedur pengubahan perilaku untuk membantu orang merubah perilakunya (merubah peristiwa-peristiwa lingkungan yang mempengaruhi perilaku)
- 6) Pengubahan perilaku adalah penerapan yang terencana dan sistematis dari prinsip belajar yang telah ditetapkan untuk mengubah perilaku mal adaptif (Fisher & Gochros, 1975)

Sehingga yang dimaksud perilaku manusia, pada hakikatnya adalah tindakan atau aktifitas manusia darimanusia itu

sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain: berjalan, berbicara, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca dan sebagainya. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktifitas manusia, baik yang dapat diamati langsung maupun yang tidak dapat diamati pihak luar.

Perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Oleh karena perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespon. Skinner membedakan adanya dua proses.

- 1) Responden respon atau reflexive, yakni respon yang ditimbulkan oleh rangsangan-rangsangan atau stimulus tertentu. Stimulus semacam ini disebut *electing stimulation* karena menimbulkan respon-respon yang relative tetap.
- 2) Operant respon atau instrumental respon, yakni respon yang timbul dan berkembang kemudian diikuti oleh stimulus atau perangsang tertentu. Perangsang ini disebut *reinforcing stimulation* atau *reinforce*, karena terjadi proses pematangan baik itu pematangan fisik, maupun psikologis²⁵.

²⁵ Sarlito W. Sarwono, *op.cit.* hal 177

3. Teori Interaksi Simbolik

Interaksi simbol meyakini bahwa makhluk hidup mempunyai perasaan dan pikiran, dengan begitu orang mempunyai kemampuan memberi makna dari situasi yang ditemui serta mampu bertindak laku sesuai dengan interpretasinya sendiri²⁶.

Teori interaksi simbol berasal dari ide bahwa kenyataan sosial muncul melalui proses interaksi seperti namanya sendiri menunjukkan teori ini berhubungan dengan media simbol dimana interaksi terjadi. Teori ini meliputi analisis mengenai kemampuan manusia untuk menciptakan dan memanipulasi simbol-simbol dengan maknanya masing-masing teori ini juga memberikan tekanan yang lebih pada hubungan antara proses simbol subyektif dan interaksi antara pribadi serta kenyataan sosial yang muncul.²⁷

Terdapat dua hal yang tersirat dalam teori yaitu makna dan simbol. Menurut Mead mengatakan bahwa makna tidak tumbuh dari proses mental soliter namun merupakan hasil dari interaksi sosial atau signifikansi kausal interaksi sosial. Individu secara mental tidak hanya menciptakan makna dan simbol semata, melainkan juga ada proses pembelajaran atas makna dan simbol tersebut selama berlangsung interaksi sosial²⁸.

Charon menegaskan bahwa simbol adalah obyek sosial yang digunakan untuk merepresentasikan apa-apa yang memang disepakati

²⁶ sunyoto usman, *Sosiologi Sejarah, Teori Dan Metodologi*, Yogyakarta, Penerbit Cired, 2004 hlm. 67.

²⁷ Jhonson, Doule Paul, *Teori Sosiologi Klasik Dan Modern* jilid II, terj. Robert M.Z.Lawang, Jakarta, Gramedia. 1986, hlm 4.

²⁸ Arul, 2011. *Interaksionis Simbolik dalam Kultur Studies (Online)*. Tersedia dalam <http://kangarul.com/interaksionisme-simbolik-dalam-cultural-studies-2/>. Diakses pada 20 februari 2012.

bisa direpresentasikan oleh simbol tersebut. Individu sebagai produsen sekaligus konsumen atas simbol tidak hanya merespon simbol secara pasif, tetapi juga secara aktif menciptakan dan menciptakan kembali dunia tempat dia bertindak berdasarkan realitas yang datang²⁹.

Setiap individu berinteraksi dengan cara menafsirkan simbol-simbol yang mereka bawa, karena dalam interaksi proses interaksi ini orang belajar mengantisipasi respon orang lain dan saling menyesuaikan diri³⁰. Kemampuan ini disebut *role taking* yang merupakan proses awal terjadinya interaksi. Menurut Mead bahwa *role taking* adalah cara orang memperhitungkan sikap, perasaan dan perhatian orang lain, dalam arti bahwa kita dapat melihat diri kita sendiri dari luar atau dari pandangan orang lain (sebagaimana orang lain mungkin melihat kita)³¹.

Manusia mengenal dan memahami simbol-simbol dari proses interaksi dengan segala sesuatu yang ada di lingkungannya. Proses belajar ini mulai dilakukan sejak manusia tersebut dilahirkan, proses ini terus berlanjut sepanjang manusia tersebut hidup yang mencakup lingkungan yang semakin meluas

Miller menjelaskan lima fungsi simbol, antara lain³²:

²⁹ Ritzer. George. *Teori sosiologi modern*. Jakarta, kencana. 2008. Hlm 395.

³⁰ sunyoto usman, *Sosiologi Sejarah, Teori Dan Metodologi*, Yogyakarta, Penerbit Cired, 2004 hlm. 67

³¹ *Role taking* adalah sebuah proses dimana kita membangun kesadaran diri dan konsep diri kita sendiri.

³² Ritzer. George. , op.cit. Hlm 395.

- a. Simbol memungkinkan orang berhubungan dengan dunia materi dan dunia sosial karena dengan simbol mereka bisa memberi nama, membuat kategori, dan mengingat obyek yang mereka temui.
- b. Simbol meningkatkan kemampuan seseorang memersepsikan lingkungan.
- c. Simbol meningkatkan kemampuan berpikir. Berpikir dapat dipahami sebagai interaksi simbolis dengan diri-sendiri.
- d. Simbol meningkatkan kemampuan orang untuk memecahkan masalah. Binatang yang lebih rendah harus mencoba-coba, namun manusia dapat berpikir melalui beragam tindakan alternatif simbolis sebelum benar-benar melakukannya. Kemampuan ini mengurangi peluang terjadinya kesalahan berat.
- e. Penggunaan simbol memungkinkan aktor melampaui ruang, waktu dan bahkan diri pribadi mereka sendiri. Melalui penggunaan simbol, aktor dapat membayangkan bagaimana rasanya hidup di masa lalu atau bagaimana rasanya hidup dimasa mendatang. Selain itu aktor mampu melampaui diri mereka secara simbolis dan membayangkan seperti apa rasanya dunia dari sudut pandang orang lain. Ini adalah konsep interaksionisme simbolik yang paling terkenal, yang mengambil peran orang lain.

Manusia dalam proses interaksi sosial secara simbolik mengkomunikasikan arti terhadap orang lain yang terlibat kemudian orang lain menafsirkan simbol komunikasi itu dan mengorientasikan tindakan balasan mereka berdasarkan penafsiran mereka. Interaksi sosial mengungkapkan bahwa para aktor terlibat dalam proses saling mempengaruhi. Artinya ada hubungan timbal balik antar keduanya yang mengakibatkan adanya interaksi³³.

Setiap individu melakukan evaluasi dengan melakukan berbagai analisa dan pertimbangan-pertimbangan mengenai apa yang akan dia lakukan, sebelum dia benar-benar melakukannya. Dimana individu secara subyektif menilai definisi-definisi alternatif serta konsekuensi-konsekuensi yang mungkin ditimbulkan, sebelum sebuah perilaku dari individu tersebut muncul. Definisi-definisi subyektif ini merupakan sebuah proses dimana individu menyesuaikan diri dengan lingkungannya

Mead memberikan penjelasan mengenai proses berfikir. Menurut Mead: pikiran adalah proses penggunaan simbol internal atau yang bersifat yang tidak kelihatan (*cover*). Suatu segi yang penting dari model ini tentang intelegensi manusia adalah bahwa dia mencakup kesadaran tentang diri (*self consciousness*). Manusia memikirkan tindakan yang potensial lebih dulu dari pelaksanaanya,

³³ Ritzer. George. , op.cit. Hlm 294

dan menilainya menurut konsekuensi-konsekuensi yang dibayangkan terlebih dahulu (*anticipated*), termaksud reaksi-reaksi yang mungkin muncul dari orang lain.³⁴

Proses definisi subyektif, individu mencocokkan tindakan-tindakan mereka dengan nilai-nilai umum. Nilai-nilai ataupun norma-norma merupakan persetujuan-persetujuan baik langsung maupun tidak langsung mengenai baik tidaknya sebuah tindakan. Menurut pandangan Herbert Mead, pikiran atau kesadaran muncul dalam proses tindakan³⁵. Kenyataannya individu-individu tersebut tidak bertindak sendirian sebagai organisme yang terasing, sebaliknya, tindakan-tindakan mereka saling berhubungan dan saling tergantung.

Masih menurut Mead, dalam berinteraksi dengan lingkungannya, definisi subyektif individu tidak terbatas pada lingkungan diluar dirinya. Setiap individu juga mendefinisikan dirinya masing-masing dalam hubungannya dengan orang lain dimana mereka terlibat di dalamnya. Individu meletakkan dirinya masing-masing sebagai objek dalam perspektif pandangan orang lain dengan siapa individu itu berhubungan. Dengan cara itu, individu menemukan konsep tentang dirinya masing-masing. Dengan kata lain individu mendapatkan konsep diri dengan menjadi objek bagi dirinya dan mengambil posisi orang lain untuk menilai perilakunya sendiri seperti

³⁴ Jhonson, Doyle Paul, "Teori Sosiologi Klasik Dan Modern" jilid II, terj. Robert M.Z.Lawang, Jakarta, Gramedia, 1986, hlm. 15-16.

³⁵ Muhadjir. Noeng, "*Metodologi Penelitian Kualitatif*" Edisi IV, Yogyakarta, Rake Sarasin, hlm. 10.

mereka inginkan. Penilaian ini meliputi usaha untuk meramalkan respon orang lain dan meliputi penilaian akan respon-respon ini menurut implikasinya terhadap identitas individu itu sendiri³⁶.

Menurut Mead dalam teori interaksionalisme simbolik, terdapat suatu konsep yang mungkin berhubungan erat dengan penelitian tentang game online yakni konsep simbol simbol signifikan. Simbol signifikan adalah jenis *gestur* yang hanya dapat dilakukan oleh manusia³⁷. *Gestur* baru menjadi simbol-simbol signifikan manakala dia membangkitkan respons-respons yang juga dia harapkan akan diberikan oleh individu yang jadi sasaran *gestur* yang dilakukan. Setelah memiliki simbol-simbol signifikan yang kuat maka dapat melakukan komunikasi.

Gestur bisa muncul dalam permainan game online, meski tidak langsung berpengaruh pada fisik pemainnya yang disebut dengan *gestur* fisik. Permainan game online seseorang dapat berhubungan dengan orang lain tanpa mengenal jarak dan dimensi waktu dengan simbol-simbol tokoh yang dipergunakan dalam permainan game. Karakter yang diperankan oleh suatu tokoh merupakan pencerminan dari fisik maupun psikis orang yang sedang memainkan permainan tersebut. Seseorang dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan karakter tokoh dalam game. Proses sosial bisa terjadi dalam dunia maya tanpa kita sadari seperti konflik antara tokoh

³⁶ *Ibid*, hal 17:18.

³⁷ *Gestur* merupakan mekanisme dasar dalam perbuatan sosial dan dalam proses sosial pada umumnya (teori sosiologi, hal 382)

satu dengan tokoh yang lain. Antara tokoh satu dengan tokoh yang lain dapat bekerja sama dan berkomunikasi seperti halnya interaksi dalam dunia nyata. Simbol-simbol yang ada dalam game online merupakan salah satu fenomena sosial yang muncul akibat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dan bentuk jaringan sosial yang luas tanpa mengenal batas ruang dan waktu.

Interaksi seorang remaja dengan lingkungannya tidak semata-mata ditentukan oleh masyarakat. Orang juga tidak hanya langsung menerima norma dan nilai masyarakat. Sebaliknya, orang dianggap bukan hanya mempunyai kemampuan belajar nilai dan norma masyarakatnya, melainkan juga bisa menemukan, menciptakan dan membuat nilai dan norma sosial. Karena itu orang dapat membuat, menafsirkan, merencanakan dan mengontrol lingkungannya.

Kesepakatan dan pemahaman orang menyepakati makna suatu simbol, yang mempunyai makna tertentu, maka menjadikan orang dengan efektif berinteraksi dengan lingkungan sosialnya, karena makna suatu simbol itu dipelajari, maka simbol-simbol itu bersifat dipelajari melalui hidup bermasyarakat dan menafsirkan simbol-simbol. Seseorang belajar mengantisipasi respon orang lain dan saling menyesuaikan diri.

Kemajunya teknologi informasi menyebabkan masuknya budaya-budaya baru dan mempermudah dalam mengakses berbagai informasi dari media-media masa, memberikan pilihan lebih banyak

lagi para remaja dalam berinteraksi sosial. Dengan kemajuan teknologi dan bertambahnya pengetahuan yang semakin luas dalam interaksi sosialnya. Hal tersebut memungkinkan remaja mendapatkan berbagai pengetahuan baru dalam hal sikap atau simbol-simbol bermakna baru ataupun makna-makna baru tentang berbagai simbol yang sudah ada, sehingga remaja mempunyai kecendrungan mudah berubah, untuk menyesuaikan dengan lingkungannya.

Periode remaja adalah periode pematangan identitas diri yang menjurus pada "siapa aku" yang dipengaruhi oleh pandangan orang-orang sekitarnya serta pengalaman-pengalaman pribadinya akan menentukan pola perilakunya sebagai orang dewasa. Dalam pergaulan remaja sikap dan tindakan yang diambil cenderung didasarkan atas pertimbangan terhadap konsekuensi yang akan didapatkan apabila sikap dan tindakan tersebut dilakukan atau tidak dilakukan oleh individu yang bersangkutan. Pertimbangan-pertimbangan tersebut merupakan upaya dalam pencarian jati diri dan pembentukan konsep diri sebagai seorang individu. Pada tahapan ini anak belum mampu memandang perilakunya sendiri. Mereka meniru perilaku orang lain yang ada di sekitarnya dan mencoba memberikan makna. remaja juga mulai belajar menangkap simbol atau makna dari bahasa yang digunakannya. Pada tahap-tahap selanjutnya remaja mulai belajar berperan seperti orang lain. Dia belajar bagaimana memenuhi harapan

orang lain. Memenuhi harapan teman-temannya, kelompok bermainnya, dan kelompok belajarnya.

Tahap ini remaja sangat membutuhkan teman-teman. Ia senang kalau banyak teman yang menyukainya. Ada kecendrungan “*narcistic*” yaitu mencintai diri sendiri, ingin menonjolkan diri atau ingin diperhatikan dan menyukai teman-teman yang mempunyai sifat-sifat yang sama dengan dirinya. Dalam pergaulan remaja dengan teman-temannya, rasa ingin mendapatkan pengakuan sosial. Remaja yang demikian ini cenderung memilih dan pemerankan peran-peran yang mempunyai simbol yang mempunyai nilai-nilai yang tinggi (*prestise*). Simbol-simbol yang mempunyai makna yang diakui baik langsung atau tidak langsung dapat meningkatkan nilai (harga diri) individu. Hal tersebut seakan menjadi rangsangan dan dorongan kuat atas berbagai perilaku remaja dalam pergaulannya. Kelompok teman sebaya sebagai lingkungan sosial bagi remaja mempunyai peranan penting bagi perkembangan kepribadiannya. Ketika remaja berada di dalam kelompok teman sebaya, remaja merumuskan dan memperbaiki konsep dirinya. Remaja dinilai oleh orang lain yang sejajar dengan dirinya ketika remaja berada dalam kelompok teman sebaya.

Dunia interaksi simbol remaja tidak hanya berhenti sampai di situ. Dalam sikap-sikap dan tindakan selanjutnya, mereka juga akan terus berusaha menjaga dan mempertahankan konsep diri yang sudah terbentuk melalui sikap dan tindakan yang telah dijalankannya, selama

hal-hal tersebut masih menjadi simbol terhadap sesuatu yang dianggap baik dan memberi efek positif pada konsep diri individu tersebut. Aktivitas dalam diri (*covert*) seorang remaja seperti diatas, terjadi terus menerus, seiring dengan interaksi mereka yang tidak terlepas dari perubahan-perubahan berbagai simbol bermakna.

Ketika masuk ke dalam dunia para *game* untuk pertama kali, remaja mulai belajar dan mulai memahami simbol-simbol yang berlaku didalam lingkungan tersebut—baik lingkup dunia nyata maupun didalam lingkup dunia virtual. Pemahaman yang dilakukan sedikit demi sedikit dan terus berkembang. Dari situlah, mereka mulai membentuk konsep diri sebagai seorang *gamers*. Mulai terbentuk unsure kepribadian atau pola perilaku dari pandangan orang lain. Hal tersebut menuntut individu untuk tetap menjaga dan terus meningkatkan dalam interaksi-interaksi selanjutnya.

Simbol *prestise* dalam dunia game tidak terbatas pada skill pemain itu sendiri atau ketangkasan dari gamer dalam memainkan karakter virtualnya. Akan tetapi, pada umumnya mereka juga mempunyai kebanggan pada karakter virtualnya masing-masing. Karakter virtual tersebutlah yang digunakan sebagai sarana interaksi dalam dunia game. karakter virtual tersebut tidak saja sebagai identitas dari individu yang bersangkutan di dalam ruang virtual. Karakter virtual ini bahkan dianggap sebagai bagian dari unsur obyek individu dalam bentuknya yang lain. Karakter virtual pada dunia game

tidak terbatas pada nama samaran (*nick name*) saja, tetapi karakter virtual ini mempunyai bentuk visual berupa miniatur dari bentuk manusia dengan peran-peran tertentu – seperti halnya di dunia nyata.

Game online, dengan segala keasyikannya yang penuh tantangan, dan juga Chatting yang gak kalah seru di dalam ruang dunia game-nya., dimana dunia kita menjadi tak terbatas dengan berkomunikasi antar para game. bagi para gamers yang juga ingin terus aktif berinteraksi dengan sesama gamers yang berada di tempat lain (lawan/teman mainnya), menambah ketertarikan para gamers untuk lebih dekat lagi dengan gamers lainnya. selain membantu gamers dalam bermain, juga bisa dimanfaatkan sebagai ajang buat ngobrol soal-soal lain yang biasa dilakukan pada saat chat. Seperti kenalan, melakukan transaksi, janji ketemuan, merayu gamer lain, memukul, membunuh, membentuk *clan*, berperang merebutkan daerah kekuasaan, bahkan PeDeKaTe, dan sebagainya.

Interaksi semacam ini membentuk suatu simbol, dimana para gamers dalam hubungan yang mereka bangun (antar sesama Gamers) sebagai salah satu penunjukan identitas mereka sebagai gamers. Selain itu juga komunikasi yang terbangun diantara para gamers menghasilkan interaksi yang saling melengkapi. Satu sisi mereka tertantang dengan *game online* yang dihadapi, di sisi lain juga interaksi antar para gamers juga membentuk suatu kepuasan karena interaksi yang berlangsung tidak sekedar lewat game yang dihadapi

bersama secara online, tetapi juga lewat percakapan yang terjadi lewat chat. Simbol yang dibentuk terlihat dari materi pembicaraan yang berlangsung lewat chat. Disamping membahas persoalan yang berhubungan dengan *game* yang sedang dihadapi, tidak tertutup kemungkinan mereka membicarakan permasalahan umum lainnya, atau hanya sebatas obrolan ringan.

Pola interaksi yang bisa dibangun secara otomatis merupakan proses simulasi dari kehidupan sosial itu sendiri, sehingga berbagai pola interaksi dan ekspresi sosial dapat diaplikasikan di sini. Pola yang lain adalah dengan *game online* bisa membentuk perkumpulan atau kelompok atau grup yang memiliki tujuan yang sama atau yang saling berkompetisi. Adanya tantangan dalam mencapai tujuan serta berbagai tingkatan atau jenjang hambatan atau *level* kesulitan yang harus dihadapi oleh masing-masing pemain sebagai bagian dari kelompok merupakan refleksi dari realitas sosial nyata.

Sebuah karakter *game* akan dipandang dan ditakuti jika karakter tersebut mempunyai *level* yang tinggi serta *equipment* yang ampuh yang biasanya mahal harganya.³⁸ Sehingga, mereka seperti dituntut untuk mengejar *level* yang tinggi (*leveling*) atau mencari banyak uang untuk dapat membeli *equipment* ampuh. Kadang-kadang, mereka tidak menyadari sudah bermain berjam-jam, terbius akan

³⁸ *Level* adalah tingkatan karakter dalam *game* yang dicapai dengan jumlah tertentu atau biasa disebut *experience*. *Equipmet* adalah item dan alat-alat dalam *game* seperti: pedang ,armor perisai, sepatu, dll.

keasikan mereka berinteraksi di dunia fantasi masing-masing ataupun dalam *leveling* karakter virtualnya.

Tuntutan-tuntutan kelompok bergaul atau dapat juga sebagai *peer group pressure*—seperti di atas akan terasa lebih besar bagi seorang gamer ketika dia menempati posisi peran tertentu dalam komunitas virtualnya. Seorang ketua clan dalam suatu dunia game mislanya. Mereka yang dalam posisi ini tentunya akan terus berusaha agar tetap sebagai orang yang terbaik dalam clannya, atau berusaha bagaimana clan yang dipimpinya tersebut menjadi clan yang terpandang ataupun tetap terpandang. Misalnya dengan mencari anggota clan sebanyak-banyaknya, mencari anggota yang memiliki *skill* dan karakter virtual yang hebat, menguasai banyak daerah, dan sebagainya.

Interaksi sosial dalam dunia virtual game terbentuk juga oleh berbagai komunikasi simbol bermakna dimana simbol-simbol tersebut dipakai sebagai pembentuk konsep diri seorang individu dalam sebuah dunia anonim tanpa batas. Simbol-simbol bermakna tersebut terbentuk ataupun dipelajari melalui interaksi dengan orang lain, dan disempurnakan di saat proses interaksi sosial berlangsung. Karakter virtual dalam sebuah *game online* dapat menjadi sebuah individu yang sama persis, sedikit berbeda atau bahkan bertolak belakang dengan karakter aslinya di dunia nyata.

Main game telah menjadi salah satu hiburan paling populer di dunia, jauh mengungguli bentuk-bentuk permainan dan hiburan anak lainnya, hal ini terjadi karena game menawarkan banyak pilihan, dimana para pemain game diajak untuk menghadapi dilema moral, interaksi sosial, dan memecahkan berbagai masalah yang sering kali terjadi dalam kehidupan nyata, sehingga mereka selalu tertarik pada hal-hal baru. Dalam hal ini, anak-anak akan selalu ingin bermain game, dan akhirnya menjadi kecanduan video game.

Jika seorang remaja menjadi kecanduan bermain *game online*, Sudah dapat dipastikan waktu mereka akan banyak dihabiskan untuk bermain game sehingga waktu untuk melakukan hal-hal lain tidak ada. Hal ini lama kelamaan dapat mempengaruhi kepribadian anak. Seorang remaja yang kecanduan dapat melakukan apa saja untuk dapat bermain game, diantaranya mereka dapat mencuri untuk bermain game, bolos sekolah, malas untuk mengerjakan tugas, sehingga rasa yang ingin bermain setiap saat. Semua itu membuat orang tua khawatir kepada anak-anaknya, karena sikap acuh mereka terhadap pendidikan, kesehatan, maupun kehidupan sosial. Remaja yang sudah kecanduan tidak akan memperdulikan lingkungan sekitarnya, baik itu diri sendiri, keluarga, ataupun orang lain. Karena mereka asyik dengan dunia game.

Game online muncul tidak hanya mempengaruhi kehidupan sosial pemainnya dalam dunia nyata tetapi juga terkadang

mempengaruhi kejiwaan seseorang apabila memainkannya terlalu lama. Bahkan anak-anak yang kecanduan bermain game sering membolos dari sekolahnya agar bisa melanjutkan bermain game. Banyak yang kurang tahu dampak buruk *game online*. Secara sosial, dampak buruk game online adalah hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi kurang. Pergaulan hanya di *game online* saja, membuat pecandu game online terisolir dari lingkungan pergaulan nyata. Sehingga remaja sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh dengan apa yang dilihat dan dimainkan di game online. Secara psikis, pikiran terus menerus memikirkan game yang sedang dimainkan. Sulit berkonsentrasi pada studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan. Membuat seseorang acuh tak acuh, kurang peduli pada hal di sekelilingnya. Melakukan apa pun demi bisa bermain game, seperti berbohong hingga mencuri uang. Terbiasa berinteraksi satu arah dengan komputer membuat pecandu game jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri saat berada di lingkungan nyata.

Seiring perkembangan game, akan membawa pengaruh terhadap pengguna game. Adapun pengaruh yang terjadi bagi para pengguna game yakni semakin bergantung bahkan bisa jadi kecanduan game. Kehadiran video game dengan berbagai tema sudah lama disinyalir membawa dampak buruk terhadap kepribadian remaja. Remaja yang gemar bermain game berubah menjadi remaja

yang berperilaku kompulsif, agresif, cuek pada kegiatan dan lingkungan sekitarnya. Kekerasan dalam video game pada anak-anak dan remaja. Tidak langsung berdampak pada pelaku pembunuhan, tetapi pengaruhnya sedikit demi sedikit tertanam pada si pelaku.

Ron Solby dari universitas Harvard menjelaskan bahwa tidak ada bedanya antara dampak kekerasan yang disebabkan oleh game dengan tayangan tv. Ia menjelaskan ada empat macam dalam video game terhadap kepribadian anak, antara lain:

- 1) Dampak aggressor dimana sifat jahat dari anak semakin meningkat.
- 2) Dampak korban dimana anak menjadi penakut dan semakin sulit mempercayai orang lain.
- 3) Dampak pemerhati dimana anak menjadi kurang peduli terhadap kesulitan oranglain.
- 4) Dampak nafsu dimana keinginan anak untuk melihat atau melakukan kekerasan dalam mengatasi setiap permasalahan yang meningkat³⁹.

Perkembangan video game (*game online*) saat ini adalah salah satu pemicu semakin maraknya kasus tindak kekerasan oleh anak dan remaja. Dikarenakan banyak video game menampilkan tema-tema kekerasan seperti aksi memukul, menembak, melempar dan membunuh dengan senjata-senjata berbahaya. Apalagi, remaja yang emosinya belum stabil cenderung mengidolakan tokoh-tokoh pahlawan dalam game favorit mereka, bahkan sampai meniru karakter idola mereka.

sebuah artikel yang dimuat dalam majalah *science* melaporkan bahwa kelompok profesi, termaksud kelompok American Medical Society menyimpulkan bahwa game

³⁹ Ayu Rini. *op, cit*, hlm 48.

tertentu dalam video game berkaitan erat dengan tindakan agresif terhadap beberapa orang anak. Anak-anak terpengaruh hingga berubah agresif setelah menonton atau memainkan salah satu game tertentu. Aspek-aspek dalam video game yang cenderung ditiru anak sehingga menjadi agresif dan bertindak kriminal⁴⁰.

Para korban atas kriminalitas ini rata-rata adalah anak-anak usia 12-18 tahun, guru sekolah dan beberapa orang dewasa. dilaporkan oleh The U.S National Center for Education Statistics bahwa siswa-siswa usia 12-18 tahun telah menjadi korban atas tindakan kekerasan di sekolah di tahun 2001. Bentuk kekerasan tersebut meliputi kasus pencurian, penganiayaan oleh 'jagoan sekolah' dan kriminalitas lain yang tidak fatal. Di Negara Cina, sebanyak 69.780 kriminal anak-anak dan remaja terpaksa harus mendekam di penjara. Dan, di Jepang di tahun 2003, diberitakan bahwa setengah dari jumlah kasus kriminal adalah kriminalitas akibat kenakalan anak dan remaja. Dari hasil riset para psikolog sebagian besar dari kasus kriminalitas anak dan remaja tersebut merupakan dampak buruk dari kegemaran anak meniru tokoh-tokoh dalam film, video klip, dan video game⁴¹.

B. Kerangka Pikir

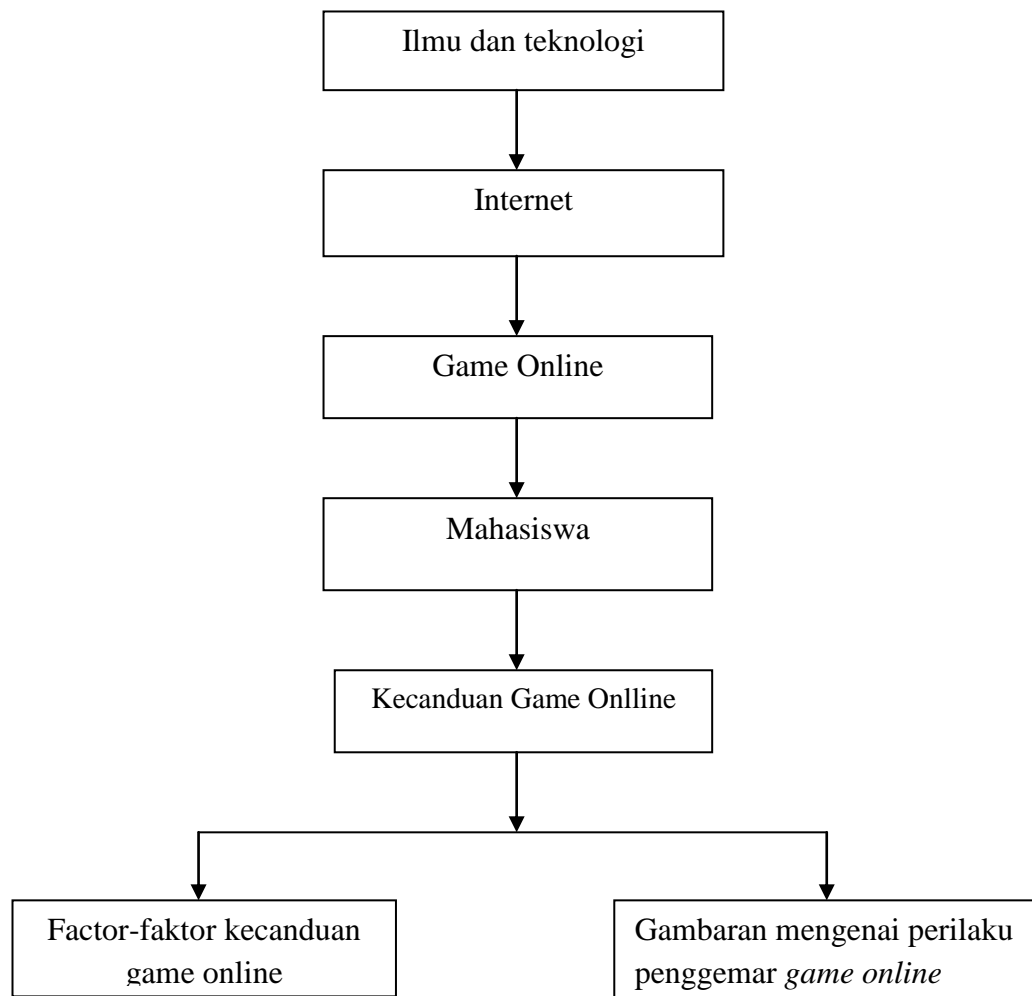
Kerangka pikir yang kemudian diarahkan dalam penelitian ini adalah mengenai fenomena maraknya game online di kalangan mahasiswa. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan manusia, yang dimana diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi. Salah satu produk manusia tersebut adalah internet. Banyak hal yang telah dapat dilakukan Internet mulai dari melakukan pekerjaan, bisnis dan bermain *game-online*

⁴⁰ *Ibid*, hlm 50

⁴¹ *Ibid*, hlm 38

Munculnya game online memberikan suatu warna baru dalam pergaulan remaja salah satunya mahasiswa, dan membawa dampak positif dan negatif yang ditimbulkan, seperti efek kecanduan bagi penggemarnya. Keanekaragaman game memberi nuansa atau daya tarik yang kuat untuk terus bermain game.

Berdasarkan uraian diatas dapat diterangkan dengan bagan kerangka pikir sebagai berikut:



Bagan 1

Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil di Daerah Yogyakarta tepatnya di wilayah Daerah Demangan Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta, yang berlokasi di Game center Shelter, Game center Oz GameNet, Game center The Jack's,, yang terletak Di Ruko Demangan Niaga. Jln Demangan Baru. Pengambilan lokasi penelitian ini didasarkan pada letak game-net yang dekat dengan UNY dan SANATA DHARMA dan juga dekat dengan tempat kos-kos san mahasiswa. Daerah Istimewa Yogyakarta sendiri merupakan kota pelajar yang menjadi salah satu pilihan utama para pelajar sebagai tujuan dalam menuntut ilmu. Daerah Istimewa Yogyakarta dikenal dengan banyaknya mahasiswa baik dari penduduk lokal maupun dari luar daerah.

Dipilihnya wilayah tersebut sebagai daerah penelitian dikarenakan adanya pertimbangan

1. Dipilihnya Daerah Sleman Yogyakarta sebagai daerah penelitian dikarenakan adanya pertimbangan bahwa di daerah tersebut terdapat banyak populasi yang sesuai dengan penelitian ini, dalam hal kegemaran akan permainan game dalam artian di daerah Sleman Yogyakarta bisa ditemukan banyak penggemar game online

2. Lokasi tempat pengambilan data sangat strategis disamping dekat dengan kampus juga peneliti cukup mengenal daerah tersebut sehingga akan membantu proses penelitiaan
3. Wilayah Daerah Sleman Yogyakarta sendiri merupakan wilayah yang terdapat banyak game centre yang menyediakan layanan game, termaksud game online dengan *user* cukup banyak. Selain itu, diwilayah daerah Sleman ini juga terdapat banyak mahasiswa penggemar game yang bermain game tidak mengenal waktu.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Dimana fenomenologi merupakan ilmu yang mempelajari struktur pengalaman dan kesadaran. Secara harfiah, fenomenologi adalah studi yang mempelajari fenomena, seperti penampakan, segala hal yang muncul dalam pengalaman kita, cara kita mengalami sesuatu dan makna yang kita miliki dalam pengalaman kita⁴².

Metode kualitatif memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang gejala sosial tertentu atau aspek kehidupan tertentu pada masyarakat. Pendekatan kualitatif dapat mengungkapkan secara hidup kaitan antara berbagai gejala sosial, suatu hal yang tidak dapat dicapai oleh penelitian yang bersifat menerangkan⁴³. Sedangkan dalam model fenomenologi, penelitian dilakukan dengan mencari fakta dari sudut pandang pelaku, karena fenomenologi mempunyai pandangan subyektif

⁴² Engkus Kuswarno, M.S. *Metodelogi Penelitian Komunikasi Fenomenologi*, Bandung: 2009, hlm. 22.

⁴³ Singarimbun, Masri, *Metode Penelitian Survei*, Jakarta: LP3ES, 1989, hlm. 11.

terhadap dunia sosial. Menurut Blumer, manusia bukan hanya sebagai *organisme yang memberikan tanggapan*, tetapi juga sebagai *organisme yang bertindak*, yaitu “organisme yang harus membentuk saluran bertindak atas dasar apa yang dipertimbangkannya, dari pada hanya memberikan tanggapan dari beberapa faktor yang terdapat dalam organisasi”⁴⁴. Pendekatan dengan model fenomenologi ini dirasa cocok dalam penelitian ini karena penelitian ini akan lebih banyak dilakukan pada tingkat mikrososiologi yaitu dalam hubungan interpersonal antar pelaku-pelakunya.

Selain itu pendekatan ini digunakan karena beberapa pertimbangan, yaitu:

1. Metode kualitatif lebih mudah bila berhadapan dengan kenyataan-kenyataan jamak.
2. Metode ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan peneliti dan responden.
3. Metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi.⁴⁵

Selain itu penelitian kualitatif tersebut, akan sejalan dengan ciri-ciri penelitian fenomenologi berikut ini.

⁴⁴ Poloma, Margareth M, *Sosiologi Kontenporer*, Jakarta. Raja Grafindo Persada, 1994, hlm. 272.

⁴⁵ Maleong, Lexy J., *Metodelogi Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004, hal 9-10

- a) Fokus pada sesuatu yang nampak, kembali kepada yang sebenarnya (esensi), keluar dari rutinitas, dan keluar dari apa yang diyakini sebagai kebenaran dan kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Fenomenologi tertarik dengan keseluruhan, dengan mengamati entitas dari berbagai sudut pandang dan perspektif sampai pandangan dari pengalaman atau fenomena yang diamati.
- c) Fenomena mencari makna dan hakikat dari penampakan, dengan intuisi dan refleksi dalam tindakan sadar maupun pengalaman.
- d) Fenomenologi mendeskripsikan pengalaman, bukan menjelaskan atau menganalisisnya.
- e) Fenomenologi berakar pada pertanyaan-pertanyaan yang langsung berhubungan dengan makna dari fenomena yang diamati.
- f) Integrasi dari subjek dan objek
- g) Investigasi yang dilakukan dalam kerangka intersubjektif, realitas adalah satu bagian dari proses secara keseluruhan
- h) Data yang diperoleh (melalui berpikir, intuisi, refleksi, dan penilaian)
- i) Pertanyaan-pertanyaan penelitian harus dirumuskan dengan sangat hati-hati⁴⁶.

Metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data diskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang dapat diamati. Penelitian kualitatif adalah

⁴⁶ Engkus Kuswarno, M.S, *Ibid*, hlm 37-38

tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawaasannya maupun dalam peristilaahannya⁴⁷.

Pendekatan kualitatif dengan pendekatan fenomenologi yang interpretatif ini akan menghasilkan penelitian yang menyeluruh dan lengkap serta kontekstual dengan perkembangan dan dinamika yang terjadi di lapangan sampai berakhirnya penelitian.

Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah penulis rumuskan sebelumnya, penelitian ini bertipe deskriptif kualitatif yakni penulis akan menggambarkan dalam bentuk narasi hasil dari analisis penelitian. Penelitian dengan tipe ini dimaksudkan untuk memahami bagaimana realitas atau fenomena terjadi menurut pengetahuan dan pemahaman subjek penelitian. Adapun devinisi penelitian ini adalah Fenomena Maraknya *Game On-Line* Di Kalangan mahasiswa (Studi tentang Perilaku Mahasiswa Penggemar Game)

Sebelum melakukan penelitian tentang Fenomena Maraknya *Game On-Line*, terlebih dahulu peneliti menentukan populasi dan mengadakan observsi, dimana peneliti akan tertuju langsung ke lokasi dan berbaur dengan gamer guna mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini. Observasi tersebut dilakukan di beberapa game center yang ada di daerah demangan yaitu Game John game-net, Blunet game-net, Sheater game-net, dan The Jack game-net. Pada beberapa

⁴⁷ Maleong, Lexy J, *Ibid* hal 4

game center tersebut peneliti menemukan banyaknya remaja berusia 18-24 tahun yang menunjukkan adanya dampak dari bermain game online.

Penelitian ini dilakukan untuk memberikan gambaran umum tentang dampak perilaku mahasiswa penggemar game dan mengetahui faktor-faktor pendorong mahasiswa menjadi kecanduan bermain game online, sampel dari penelitian ini adalah remaja berusia 18-24 tahun yang terlihat sedang bermain game center. Untuk memperoleh informasi lebih lanjut, peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada para gamer.

C. Sumber Data Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini ada dua yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan data yang diambil langsung oleh peneliti kepada sumbernya tanpa ada perantara. Data diperoleh melalui wawancara dan observasi langsung di lapangan dengan informan yang dipilih dan bisa dipercaya untuk menghasilkan data yang mantap dan benar. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang suka bermain *game online*.

2. Sumber data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber tidak langsung yang mampu memberikan tambahan pelengkap terhadap data penelitian. Sumber data sekunder dalam penelitian ini diperoleh melalui majalah,

jurnal, surat kabar, buku-buku, dan internet. Serta laporan hasil penelitian terkait yang mendukung penelitian.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan pengumpulan data agar menjadi mudah dan sistematis⁴⁸. Peneliti melaksanakan penelitian tersebut menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi dalam pengumpulan data, dengan demikian instrumen yang dibutuhkan adalah pedoman wawancara, pedoman observasi, alat perekam, kamera digital, dan alat tulis.

Peneliti adalah instrumen utama dalam suatu penelitian. Hal ini dilakukan karena jika hanya peneliti saja yang mampu memahami kaitan kenyataan yang ditemukan di lapangan. Dengan demikian peneliti harus terjun langsung ke lapangan dalam kegiatan yang menjadi objek penelitian.

E. Validitas Data

Sebuah *insturment* dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah *instrument* dapat dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Untuk mendapatkan validitas data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding.

⁴⁸ Hadari Nawawi, *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta. Gajah Mada University Press, 2003, hlm. 134.

Triangulasi ini menggunakan sumber yang berarti membandingkan maupun mengecek baik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berada dalam metode penelitian kualitatif. Hal tersebut dapat dicapai dengan:

1. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
2. Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.
3. Membandingkannya dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu.
4. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan.
5. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Observasi

Penelitian ini menggunakan *partisipant observartion*, dimana peneliti akan tertuju langsung ke lokasi penelitian dan membaaur dengan mereka guna mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini. Dalam observasi ini tidak menutup kemungkinan peneliti akan merasakan bermain game online, masuk berbagai dunia fantasi dalam game online. Hal ini diharapkan peniliti dapat mendapatkan informasi-informasi yang lebih detail. Observasi akan

dilakukan di Game center Shelter, Game center Oz GameNet, Game center The Jack's,.

2. Wawancara (*interview*)

Wawancara dengan informan yang telah ditentukan dengan teknik wawancara tidak terstruktur/mendalam, yaitu wawancara yang dilakukan tanpa menggunakan suatu daftar pertanyaan yang ketat namun disesuaikan dengan keadaan atau ciri-ciri dari informan. Walaupun demikian peneliti tetap berpegang pada pedoman/petunjuk wawancara yang berisi mengenai pertanyaan-pertanyaan yang harus diajukan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam pencapaian tujuan penelitian.

Wawancara tidak terstruktur/mendalam ini dapat diperoleh informasi /keterangan informan secara rinci, utuh dan mendalam yang dapat membantu menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian. Selain itu melalui metode ini dapat diperoleh bentuk-bentuk informasi tertentu dari informan.

3. Pustaka atau Dokumentasi

Penggunaan pustaka atau dokumentasi adalah satu upaya untuk menunjang data-data yang diperoleh dari wawancara dan pengamatan. Informasi ini berupa data-data tertulis, foto maupun benda yang diambil dari buku, majalah ilmiah, arsip-arsip dokumen umum, dokumen pribadi dan dari berbagai media informasi lainnya.

G. Teknik Pengambilan Sampel

Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah orang yang berhubungan dengan game online (penggemar biasa, pecandu, pengusaha, dsb), terutama yang berada di Game John game-net, Blunet game-net, Sheater game-net, dan The Jack game-net yang terletak di Demangan.

Pengambilan sampel dalam suatu penelitian merupakan bagian yang sangat penting, karena akan mempengaruhi validitas hasil penelitian yang dilakukan. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan metode *purposive* yaitu sample diambil berdasarkan tujuan penelitian ini.

Sampel dalam penelitian ini adalah beberapa mahasiswa penggemar game, baik sebagai penggemar biasa maupun penggemar fanatik sampai mereka yang kecanduan. Peneliti mengambil kelompok mahasiswa sebagai sampel, dengan pertimbangan bahwa kelompok ini merupakan kelompok yang paling rentan menjadi pecandu game. disamping itu, tidak menutup kemungkinan penelitian akan mencari informasi dari pengusaha persewaan game ataupun instansi-instansi terkait.

Sampel atau sasaran penelitian pada metode penelitian kualitatif mempunyai dua maksud, yaitu:

1. Untuk menjangkau sebanyak mungkin informasi dari berbagai macam sumber dan bangunannya. Tujuannya untuk memperinci khususnya yang ada dalam ramuan konteks yang unik.
2. Untuk menggali informasi yang akan menjadi dasar dari rancangan dan teori yang muncul. Ini disebabkan karena dalam penelitian kualitatif, peneliti sangat erat dengan fakta-fakta sosial.

Sedangkan untuk membedakan mahasiswa penggemar game biasa dengan mahasiswa penggemar game yang kecanduan, peneliti menggunakan indikator jumlah jam yang dihabiskan dalam bermain game. yaitu:

- Pecandu game: bermain game lebih dari 5 jam sehari / lebih dari 35 jam perminggu
- Penggemar game biasa: bermain game kurang dari 5 jam sehari / atau kurang dari 35 jam perminggu⁴⁹.

Dengan asumsi bahwa melakukan berkegiatan yang sama dan berulang-ulang lebih dari 5 jam sehari, sudah menunjukkan suatu rutinitas yang cukup mempunyai efek bagi kegiatan sehari-hari. Ketentuan-ketentuan diatas didapatkan dari keterangan informan sebelumnya atau informan yang merekomendasikanya.

⁴⁹ Ayu Rini, *op,cit*, hlm. 5

Selanjutnya peneliti menentukan beberapa orang informan sebagai sample – dimana kesemuanya diharapkan dapat mewakili berbagai latar belakang insan game yang berbeda-beda sehingga mampu memberikan informasi yang menyeluruh dan lengkap sehubungan dengan penelitian yang dilakukan. Informan-informan tersebut terdiri atas:

- 5 orang pecandu game
- 3 orang penggemar game biasa
- 1 orang penjaga warnet
- Pengambilan sampel seperti diatas tidak mutlak dan dapat berubah sesuai dengan keadaan di lapangan.

H. Analisa Data

Menurut Bogdan & Biklen (1982) analisa data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya ke dalam satuan yang dapat dikelola mensintesisikannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain⁵⁰.

Teknik analisa dapat dilakukan menggunakan model alir (*in going proses*). Hal tersebut dilakukan diarenakan analisa data kualitatif merupakan upaya yang berlanjut, berulang dan terus-menerus. Analisa dilakukan sepanjang proses penelitian ini berlangsung.

⁵⁰ *Ibid.* hal. 248.

Langkah-langkah analisa data yang akan dilakukan adalah:

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara menggali data dari berbagai sumber, yaitu dengan menggunakan teknik wawancara dan observasi yang kemudian ditulis dalam catatan lapangan dengan memanfaatkan dokumen pribadi gambar foto dan sebagainya.

2. Reduksi Data

Diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan tertulis di lapangan. Reduksi data berlangsung terus-menerus selama proyek yang berorientasi kualitatif berlangsung, bahkan sebelum data benar-benar terkumpul.⁵¹

Data reduksi data, peneliti menulis laporan sementara secara terperinci berdasarkan data-data yang diperoleh dari lapangan selama penelitian berlangsung. Laporan tersebut direduksi dengan merangkum dan memilih hal-hal yang pokok, difokuskan pada hal-hal yang penting dan dicari tema serta polannya. Reduksi data ini akan memudahkan peneliti memperoleh gambaran yang lebih tajam tentang hasil pengamatan dan mempermudah mencari dan menentukan data-data yang masih dibutuhkan.

⁵¹ Miles dan Huberman. *Analisis Data Kualitatif*, terj. Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta Universitas Indonesia, 1992, hlm. 16 .

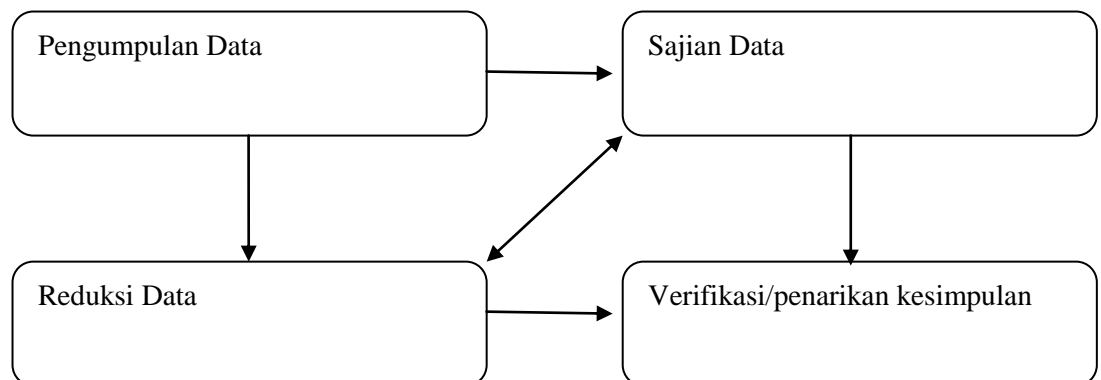
3. Sajian Data/Display Data

Penyajian data atau Display sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Menyederhanakan informasi yang kompleks kedalam kesatuan bentuk (*gestalt*) yang disederhanakan dan selektif/konfigurasi yang mudah dipahami. Penyajian meliputi berbagai jenis matrik, grafik, jaringan dan bagan.⁵²

4. Verifikasi atau Penarikan Kesimpulan

Merupakan proses pencarian dan penjabaran makna dari data yang ditampilkan. Penarikan kesimpulan didasarkan pada reduksi data dan display data yang dilakukan sejak awal hingga akhir pengumpulan data. Dalam proses penelitian akan ditemukan beberapa kesimpulan sementara yang masih bersifat tentatif, kabur dan meragukan yang akan selalu diproses ulang yang akhirnya akan ditemukan kesimpulan final yang lebih kuat melalui penambahan data-data baru dan verifikasi selama penelitian berlangsung.

Skema:



⁵² *Ibid.* Hlm. 17-18.

BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Daerah Hasil Penelitian

Daerah Istimewa Yogyakarta mempunyai berbagai predikat sebagai kota pendidikan, kota sejarah, kota budaya, kota wisata, Perdagangan. Letak Geografis Jogjakarta : Letak astronomi DIY pada $7^{\circ}15'-8^{\circ}15'$ Lintang Selatan dan garis $110^{\circ}5'-110^{\circ}4'$ Bujur Timur, dengan batas wilayah :

- Sebelah Barat Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah;
- Sebelah Barat Laut Kabupaten Magelang, Jawa Tengah;
- Sebelah Timur Laut Kabupaten Klaten, Jawa Tengah;
- Sebelah Timur Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah;
- Sebelah Selatan Samudera Indonesia.

Luas wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta 3.185,80 km² terdiri dari. Kota Yogyakarta 32,50 km², Kabupaten Sleman 574,82 km², Kabupaten Bantul 506,85 km², Kabupaten Kulonprogo 586,27 km², Kabupaten Gunungkidul 1485,36 km².⁵³

1. Deskripsi Umum Wilayah sleman

Kabupaten Sleman, adalah sebuah kabupaten di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Kabupaten ini berbatasan dengan Provinsi Jawa Tengah di Utara dan Timur, Kabupaten Gunung

⁵³http://gudeg.net/id/directory/55/119/Pemerintah-Daerah-PropinsiDIY.html#.Uy8jEz9_vQ4. Diakses pada tanggal 3 januari 2011

Kidul, Kabupaten Bantul, dan Kota Yogyakarta di Selatan, serta Kabupaten Kulon Progo di Barat.

Wilayah kabupaten sleman terbentang mulai 110° 13'00" sampai dengan 110° 13'00" bujur timur, dan mulai 7° 34'51" sampai dengan 7° 47' 03" lintang selatan, dengan ketinggian antara 100-2.500 meter di atas permukaan air laut.⁵⁴

Banyaknya penduduk dan kepadatan penduduk. Berdasarkan hasil proyeksi penduduk pada tahun 2010, jumlah penduduk sleman tercatat 1.066.673 jiwa, dari 534.018 laki-laki dan 532.655 perempuan. Dengan luas wilayah 574,82 km², maka kepadatan penduduk kabupaten sleman adalah 1.856 jiwa per km². beberapa kecamatan yang relative padat penduduknya adalah depok dengan 4.939 jiwa per km², mlati dengan 3.471 jiwa per km² serta gamping dan godean dengan masing-masing 3.244 jiwa dan 2.400 jiwa per km².⁵⁵

2. Deskripsi Umum Wilayah Catur Tunggal

Caturtunggal adalah sebuah desa yang terletak di Kecamatan Depok, kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Desa Caturtunggal terletak pada posisi 7°46'48" LS, dan 110°23'45" BT, dengan luas wilayah 11.070.000 M² dan didiami oleh 57.228 jiwa.

Pada mulanya Desa Caturtunggal merupakan wilayah yang terdiri dari 5 (lima) kelurahan, yaitu Kelurahan Karangwuni,

⁵⁴ <http://www.slemankab.go.id/profil-kabupaten-sleman/geografi/letak-dan-luas-wilayah>.
Diakses pada tanggal 3 januari 2011

⁵⁵ Sleman. *Kabupaten Sleman Dalam Angka*, 2009, hal 3

Kelurahan Mrican, Kelurahan Demangan, Kelurahan Ambarukmo, dan Kelurahan Kledokan. Berdasarkan Maklumat Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta yang diterbitkan tahun 1946 mengenai Pemerintahan Kelurahan, maka lima kelurahan tersebut kemudian digabung menjadi satu desa yang otonom dengan nama Desa Caturtunggal yang secara resmi ditetapkan berdasarkan Maklumat Nomor 5 Tahun 1948 tentang Perubahan Daerah-daerah Kelurahan.

Sebagai daerah dengan PTN terbanyak, maka daerah ini hampir seperempatnya dihuni oleh mahasiswa. Banyak terdapat lokasi indekos dan penginapan. Secara administratif, wilayah Caturtunggal dibagi menjadi 20 dusun. Adapun pembagian dusun Caturtunggal adalah sebagai berikut: Ambarukmo, Blimbingsari, Gowok, Janti, Karang Gayam, Karang Malang, Karangwuni, Kledokan, Kocoran, Manggung, Mrican, Ngentak, Nologaten, Papringan, Sagan, Samirono, Santren, Seturan, Tambakbayan, dan Tempel.⁵⁶

B. Sekilas Mengenai Game Centre

Game centre merupakan istilah untuk menyebut tempat (yang dikhususkan) untuk bermain video game. Game centre dapat juga diartikan sebagai tempat yang khusus menyediakan layanan persewaan perangkat untuk bermain game (terutama game computer). Game centre pada

⁵⁶ Wilayah Catur Tunggal <http://sleman-sembada.blogspot.com/2009/11/kalurahan-caturtunggal.html> diakses pada tanggl 3 januari 2011.

umumnya berupa ruangan dengan komposisi utama adalah sejumlah perangkat computer multimedia yang terhubung dalam suatu jaringan (LAN), dan dalam masing-masing perangkat computer tersebut telah tersedia (*instaled*) berbagai macam program game.

Penyewa (*user*) datang untuk bermain game yang sudah disediakan, kemudian membayar sejumlah uang sebagai biaya sewa sesuai dengan durasi penggunaan computer tersebut. Mereka dapat bermain sendirian (*single player*) ataupun bermain dengan penyewa-penyewa lainnya (*multiplayer*). Mereka dapat juga bermain dalam satu jaringan lokal (*offline*) ataupun dalam jaringan internet (*online*).

Game yang ada merupakan game yang dapat dimainkan oleh siapa saja. Siapapun yang memahami cara bermain game yang telah ada tersebut, syah-syah saja untuk memainkannya. Tidak ada batasan umur untuk bermain di game centre. Walaupun demikian, user utama dalam game centre adalah anak-anak dan remaja, baik yang usia sekolah maupun usia mahasiswa. Usia inilah yang menjadi target pasar yang utama dari industri gaming.

Game yang ada juga dapat dimainkan kapan saja tanpa mengenal waktu. Hampir semua game centre yang ada di Kecamatan Depok dan sekitarnya ini memberikan pelayanan sepanjang siang dan malam (*24 huors non stop*). Game centre tersebut hanya tutup apabila terpaksa, seperti misalnya ada perbaikan (*maintenance*), listrik mati, atau hari-hari

khusus (hari raya). Para user pun dapat memilih kapan saja dan berapa lama mereka akan bermain di game centre.

Hampir sepanjang hari, game centre selalu terisis *user* yang bermain. Terutama di tempat-tempat bermain favorit. Pada siang hari sampai dengan sore, game centre pada umumnya didominasi oleh *user* dari kalangan para pelajar, mulai anak SD sampai dengan SMU. Terutama game centre yang berlokasi di dekat sekolah-sekolah. Para *user* pelajar tersebut datang sesudah pelajaran sekolah selesai. Meskipun begitu, ada juga beberapa *user* pelajar yang bermain pada jam-jam pelajaran sekolah, dan tidak jarang banyak pelajar yang terjaring ORS (Operasi Razia Siswa) ataupun operasi SIDAK (inspeksi mendadak) yang dilakukan pihak Depdikbud ataupun Pemerintah Daerah.

Lain lagi untuk waktu-waktu malam sampai dengan pagi hari. Pada umumnya saat-saat malam sampai dengan pagi hari, pengunjung game centre didominasi oleh para mahasiswa dan juga remaja yang bukan pelajar. User malam pada umumnya tidak mempunyai kegiatan rutin di pagi dan siang hari. Beberapa diantaranya bahkan menggunakan waktu siang hari untuk tidur ataupun kegiatan lainnya (kuliah/kerja) dan waktu malam sampai pagi hari berada di game centre untuk bermain game atau sekedar berkumpul dengan teman-teman nge-game mereka.

Game centre menjadi tempat favorit untuk para remaja yang membutuhkan hiburan dengan bermain game. Untuk saat ini, di daerah Kecamatan Depok terdapat lebih dari 20 tempat bersewaan game (game

centre) besar maupun kecil. Berikut adalah table beberapa game centre yang ada di daerah Kecamatan Depok.

Tabel 2.3

Daftar Game Centre di Kecamatan Depok

No	Nama Game centre	Lokasi	Komputer (Unit)
1	Nemo	Papringan	19
2	ET	Papringan	16
3	Rajawali (I)	Mrican	15
4	Poporing	Mrican	20
5	Lie-Lie	Mrican	25
6	Lotus	Demangan	39
7	Shelter	Demangan	76
8	The Jack's	Demangan	80
9	Oz GameNet	Demangan	37
10	Disc House	Jln Gejayan	50
11	Empire	Jln Gejayan	90
12	Nasa	Babarsari	24
13	Puri (1)	Babarsari	50
14	Evolution (I)	Babarsari	70
15	Mystique	Babarsari	92
16	Cyber Link	Babarsari	50
17	Meteor	Babarsari	25
18	Puri (2)	Babarsari	58
19	Meteor	Condongsari	12
20	Gemini	Jln Kaliurang	24
21	Elbow	Jln Kaliurang	31
22	Evolution (II)	Jln Monjali	72
23	Rajawali (II)	Jln Monjali	23
24	Genesis	Jln Monjali	150

Sumber data skunder. Daftar game centre di Kecamatan Depok Kabupaten Sleman Yogyakarta

Dari table diatas, dapat dilihat bahwa di kecamatan depok saja menyediakan computer yang setiap saat dapat diakses dengan tariff yang tergolong sangat murah yaitu Rp 2000, samapai dengan 2500, perjamnya. Kemudahan-kemudahan yang ada, baik kedekatan akses dan keringanan harga, mampu menyedot ribuan penggemar game di kecamatan depok dan sekitarnya.

Untuk dapat memainkan game secara *online*, maka mutlak harus tersambung dengan jaringan internet. Jadi, untuk setiap game centre tersebut sudah pasti mempunyai koneksi jaringan internet dengan kecepatan akses data (*bandwith*) yang berfareasi.

table diatas juga menunjukan besarnya animo masyarakat khususnya para remaja di kecamatan depok dan sekitarnya terhadap permainan game online baik dari kalangan pengguna (*user*) maupun dari investor –investor yang menyediakan game centre tersebut. Bermain game memang menjadi kegiatan yang menyenangkan, dan hal tersebut di sambut baik oleh para pemilik modal sebagai usaha yang menjajikan.

Banyaknya game centre yang ada di daerah ini mendorong pengelola-pengelola game centre berfikir cerdas dalam menarik pelanggan. Beberapa strategi untuk memikat konsumen terus dilakukan. Beberapa game centre menerapkan program *happy hour* yaitu *discount* pada jam-jam tertentu, biasanya pada waktu malam sampai dengan pagi hari. Beberapa game centre lain menerapkan tarif sama rata (*flat*) 24 jam. Selain itu juga adanya paket-paket durasi sewa dengan limit waktu yang

bervareasi, dan tentunya dengan harga yang jatuhnya lebih murah dari pada tariff biasa (*reguler*).

Persaingan bisnis yang terjadi, sedikit banyak berpengaruh terhadap suatu game centre, satu hal yang menjadi angin segar bagi para pengelola game centre adalah kenyataan bahwa peminat game di daerah ini masih cukup banyak, sehingga mereka masih bisa bertahan. Disamping itu, pada umumnya setiap game centre memiliki pelanggan tetap (*member*) yang membentuk semacam komunitas sendiri, walaupun tidak secara resmi. Komunitas tersebut terbentuk dari seringnya *user* bermain game bersama sehingga saling kenal satu sama lain dan berlanjut pada interaksi-interaksi yang lain.

Layanan game centre pada awal munculnya masih terbatas pada jaringan lokal (LAN) saja. Game-game yang disediakan juga masih sebatas game untuk *single player* dan *multiplayer* saja. Game-game online masih belum tersedia, dikarenakan belum banyaknya game yang dapat dimainkan secara online di Indonesia. Disamping itu juga dikarenakan belum adanya game centre yang tersambung dengan koneksi internet.

Game yang populer pada saat itu adalah game-game dengan jenis game (genre) *strategy* (seperti: Age Of Empire, Star Craft, War Craft, Red Alert, Championship Manager, dll) dan jenis action fish person shooter (seperti: *seirious sam*, quake 2, dooms, half live couter strike, dll)⁵⁷. Game-

⁵⁷ Genre strategi adalah jenis game yang di dasarkan pada adu taktik dari para pemainnya. Biasanya dalam satu kesempatan bermain (*turn*), para pemain akan dibagi dalam dua tim yang saling berhadapan satu sama lain dengan jumlah yang tertentu (terbatas), dimana masing-masing tim akan memakai strateginya masing-masing untuk mengalahkan tim yang lain. Sedangkan

game genre ini lebih membutuhkan kerja sama tim, ketepatan dalam berstrategi dan ketangkasan tangan dalam pengoperasian tombol-tombol computer (keyboarnd, mouse, joystick, dll.

Seiring dengan masuknya berbagai game online di Indonesia pada pertengahan tahun 2003 berbagai game centre yang ada pun mulai mengupgrade fasilitas mereka masing-masing dengan layanan koneksi internet. Tidak ketinggalan, berbagai game centre yang ada di daerah Yogyakarta juga melakukan hal yang sama. Sampai sekarang, koneksi internet menjadi layanan *standart* sebuah game centre.

Kehadiran game online ini memberikan angin baru bagi para penggemar game. Kejenuhan mereka terhadap genre-genre yang ada pada saat itu pun terobati dengan munculnya berbagai jenis game dengan genre yang lebih beragam dan lebih mengasikan. Game yang populer adalah game dengan genre MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*⁵⁸). Game ini mempunyai berbagai fitur yang sekaligus dapat membangun komunitas didalamnya, dari yang pertama, Gunbound, Ragnarok Online, Laghaim, Risk Your Life, Tantra, O2 Jam, Xian dan seterusnya.

Kehadiran koneksi internet memberikan nuansa baru dalam bermain game di game centre. Para penggemar game tidak harus lagi

Genre Action Fish Person Shooter adalah jenis game computer dan video game yang mempunyai ciri-ciri dilihat dari sudut pandang pemainnya, dimana pada game ini akan menampilkan layar seperti jika kita melihat dari mata kita sendiri saat berjalan.

⁵⁸ Genre MMO-RPG adalah game computer RPG online dengan jumlah sangat pemain, dimana masing-masing saling berinteraksi satu sama lainnya dalam sebuah dunia vvirtual, RPG merupakan jenis game dimana pemain berperan sebagai seorang karakter tertentu dan dapat melakukan berbagai aksi didalamnya.

datang ke game centre yang sama untuk dapat bertemu teman-teman (*buddy*) mereka. Dengan *system online database* yang ada, memungkinkan para gamer tidak harus menggunakan perangkat computer yang sama untuk melanjutkan permainan game yang disimpan. Adanya koneksi internet ini, komunitas yang terbentuk pun menjadi semakin meluas.

C. Sekilas Mengenai Game Online

Game online adalah permainan game (komputer) yang dapat dimainkan dengan teknologi internet. Game online ini merupakan era baru dari perkembangan dunia game, yang menggabungkan permainan game (komputer) dengan teknologi internet. Teknologi internet ini memungkinkan pengguna game dapat bermain dengan pengguna lainnya di tempat lain yang juga mengakses game online yang sama. Terhubungnya seorang pemain game dengan ribuan orang sekaligus dalam waktu yang bersamaan ini

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Deskripsi Umum Informan Mahasiswa Yang Bermain Game Online di Daerah Demangan Catur Tunggal Depok Sleman Yogyakarta

Dalam penelitian ini informan penelitian yang diambil adalah insan game yang ditemui di berbagai game center yang ada di Daerah Kecamatan Depok. Kesemuannya berjumlah delapan orang yang terdiri dari enam orang pecandu game dan dua orang penggemar game biasa. Parameternya pembedannya adalah kuantitas ataupun intensitas dalam bermain game. Kesemuanya masih berstatus sebagai mahasiswa

perguruan tinggi di Yogyakarta, dengan usia antara 19-25 tahun. Dari delapan informan tersebut, tujuh diantaranya adalah gamer laki-laki dan satunya adalah gamer perempuan. Hal tersebut dikarenakan memang kebanyakan dari para penggemar game yang sering berada di game centre adalah laki-laki, sehingga jarang sekali ditemui gamer perempuan.

Dilihat dari pendapatan orang tua dan banyaknya uang saku dalam sebulan, para informan ini memiliki latar belakang ekonomi keluarga yang beragam. Informan-informan tersebut juga berasal dari daerah asal yang beragam, meskipun kesemua informan tersebut saat ini tinggal di Yogyakarta. Keragaman latar belakang masing-masing informan tersebut diharapkan dapat mewakili berbagai macam karakteristik hubungan dengan masing-masing keluarga yang berbeda-beda.

Kemudian, dengan alasan rasa aman, maka seluruh nama informan dalam penelitian ini adalah dengan nama samara. Adapun deskripsi profil informan masing-masing secara singkat adalah sebagai berikut:

a. Saudara Did

Did adalah seorang laki-laki beragama Islam, berusia 23 tahun, dan menjadi mahasiswa di Universitas Negeri Yogyakarta. Seorang pecandu game, berasal dari Kebumen, mahasiswa yang sampai saat ini belum menyelesaikan kuliahnya. Did mulai rutin

bermain game online sejak pindah ke kostnya sekarang, yang kebetulan ada beberapa teman kostnya adalah penggemar game online juga. Bersama beberapa teman kostnya tersebut, dia juga membuka jasa penaikan level untuk game Ragnarok. akan tetapi dalam waktu yang lumayan lama itu membuat dia menjadi kecanduan game online sehingga membuat Did lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game online.

Did lebih senang bermain game online ketimbang ia harus kuliah, itulah yang menyebabkan Did menjadi tidak dapat menyelesaikan studinya. Kini Did sangat senang bermain game online jenis FPS (Point Blank), sebelumnya dia memainkan game online jenis RPG (Atlantica). Waktu bermain yang biasa dia habiskan kisaran 6-7 jam dalam sehari pada hari-hari biasa, sedangkan pada hari libur, Did bisa menghabiskan waktu untuk bermain sekitar 16 jam sehari. Sehingga pada akhirnya ia menyadari bahwa ia sangat kecanduan game online hingga sekarang.

b. Saudara Ajt

Ajt, adalah seorang laki-laki beragama Islam, berusia 23 tahun, seorang pecandu game, Berasal dari Palembang, tinggal di Yogyakarta sudah sejak 3 tahun yang lalu, dan menjadi mahasiswa semester 11 di Universitas Negeri Yogyakarta. Ajt kini tinggal di kos-kosan yang tidak jauh dari kampusnya berada. Ajt senang

bermain game online sejak pertama kali dia mengenal internet. Hampir setiap malam sampai pagi dia berada di game centre dan setiap harinya bisa menghabiskan waktu 7-8 jam di dunia game online. yang awalnya dia iseng-iseng searching di internet, yang kemudia dia melihat ada permainan tipe MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter) yang membuatnya tertarik untuk mengunduh permainan tersebut, dan sehingga membuat dirinya kecanduan game online tersebut. Ajt sering bermain game online di warnet yang tidak jauh dari tempat tinggalnya, ia senang menghabiskan waktunya di warnet untuk bermain game online.

Ajt kini sangat sulit untuk tidur dimalam hari, sehingga ia lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game online sampai pagi. Pagi hari biasanya Ajt gunakan untuk beristirahat, sehingga pada akhirnya Ajt menyadari bahwa dirinya mulai kecanduan game online.

“kalau main game offline itu saya sejak SMA bro, tapi kalau yang online gue mulai main setelah pindah ke Jogja, pertamanya sih hanya iseng-iseng searcing di Internet, yang kemudian melihat permainan MMOFPS, setelah mencoba asyik juga bro...akhirnya keterusan dhe main game onlinenya. Hehe”⁵⁹

⁵⁹ Keterangan Ajt, wawancara tanggal 15 oktober 2012

c. Saudara Efn

Efn adalah seorang laki-laki beragama Islam, Pria kelahiran 24 Desember 1990, seorang pecandu game, Berasal dari Kalimantan tinggal di Yogyakarta sudah sejak 3 tahun yang lalu, dan menjadi mahasiswa semester 9 di Universitas Negeri Yogyakarta. Efn kini tinggal bersama saudaranya di kota Yogyakarta. Walaupun dia tinggal bersama saudaranya, akan tetapi Efn lebih senang menghabiskan waktunya di warung game online (wargame) yang tak jauh dari kampusnya berada. Efn mengaku sejak kecil memang sudah tertarik dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan game, terutama video game. Tetapi baru setelah pindah ke Jogja lah dia benar-benar merasa bisa tersalurkan obsesi sejak kecilnya tersebut. Meski demikian, dulu tidak pernah terpikirkan olehnya sampai bermain game “segila” sekarang. Yang pada akhirnya membuat Efn menjadi pecandu game online.

Dari hobi dan kebiasaanny bermain game , menjadikan Efn kecanduan bermain game online, yang dulunya Efn hanya bermain game online hanya 2-4 sehari, kini dia bisa menghabiskan semua waktunya dalam sehari untuk bermain game online bersama teman-teman yang dia kenal di dalam permainan yang dia mainkan. Game Dota adalah game yang paling sering Efn mainkan, bahkan Efn membuat suatu komunitas sendiri di dalam game tersebut. Selain game dota Efn juga senang memainkan permainan lainnya, seperti

Atlantica dan Point Blank walaupun permainan tersebut tidak selama game Dota yang sering dia mainkan.

d. Saudara Rbn

Rbn pria kelahiran 11 Agustus 1988, berasal dari Kebumen. Tinggal di Yogyakarta sudah sejak 3 tahun yang lalu, dan menjadi mahasiswa semester 11 di Universitas Sanata Dharma. Rbn kini tinggal di kos-kosan yang tidak jauh dari kampusnya berada. Rbn mengaku tertarik dengan game sejak duduk di bangku SMA, dan mengaku menyukai game-game yang mempunyai unsur fantasi dan nuansa ceritanya yang menarik dan didukung dengan tampilan gambar yang menarik. Selain gemar main game, Rbn juga menyukai komik terutama kartu anime. Informan yang satu ini sedikit tertutup dan kurang banyak bergaul dengan lingkungan sekitarnya.⁶⁰ Waktunya lebih banyak dia habiskan di dalam kamar dan di game centre. Rbn ini biasanya online 6-9 sehari.

e. Saudari Dwi

Dwi adalah seorang gamer perempuan, berasal dari Yogyakarta, seorang pecandu game, dan menjadi mahasiswa di Universitas Shanata Dharma. Walaupun dia lahir dan sejak kecil tinggal di Yogyakarta, tetapi selepas kedua orang tuannya berpisah, dia memilih tinggal di rumah salah satu kerabatnya yang ada di Yogyakarta juga, sampai saat ini.

⁶⁰ Informan dari teman satu kost Rbn 21 oktober 2012

Dwi mulai mengenal game online sejak pindah ke tempat kerabatnya tersebut, yang kebetulan berlangganan koneksi internet. Sedikit demi sedikit belajar dari kerabatnya dan selanjutnya dia mulai banyak mempunyai teman dalam dunia game. Lebih sering online dari rumah tetapi sesekali pergi ke game centre untuk bermain bersama-sama teman yang lain. Hampir setiap sore sampai malam online, 5-6 jam sehari berada di dunia game.

“..sekitar lima..enam jam ..yah sore sampai malam kok...kalo gk OL seringnya di rumah, ya maen bareng anak-anak disini (Shelter) tapi gak bisa sampai malam-malam,,tahu sendiri kan..”⁶¹

f. Saudara Otg

Otg, adalah seorang laki-laki beragama Kristen, berusia 22 tahun, seorang pecandu game, berasal dari Ambon, tinggal di Yogyakarta sejak tiga tahun yang lalu, dan menjadi mahasiswa semester 9 di universitas Sanata Dharma. Otg di Yogyakarta tinggal di kos-kosan yang tidak jauh dari kampusnya berada. Otg mulai bermain game online sejak kuliah di Yogyakarta, setiap harinya Otg bermain game online sekitar 6-7 jam sehari itu pun jika dia tidak ada kesibukan lain selain untuk mengerjakan tugas-tugas kuliah.

“saya pertama kali tau Games Online dari teman saya..sering liat teman saya main, lama-lama

⁶¹ Keterangan Dwi, wawancara tanggal 19 oktober 2012

penasaran juga,...terus minta diajarin, ternyata asyik juga, dulu sih saya gk tau tuh apa-apa, bisa nambah teman, akhirnya main terus sampai sekarang' hehee.. seringnya main Dota, Point Blank, pas gw coba, wah boleh jg... akhirnya gue mainnya ampe skrng, hehe..”⁶²

Otg bersama temanya lebih senang bermain game online di warnet yang berada di kawasan demangan baru. Karena menurut dia, kalau bermain game online di tempat ramai lebih menyenangkan dan di dukung dengan fasilitas yang komplit, ketimbang yang sepi.

g. Saudara Nag

Nag, adalah seorang laki-laki beragama Islam, berusia 22 tahun, seorang penggemar game, Berasal dari Mataram, tinggal di Yogyakarta sudah sejak 3 tahun yang lalu, dan menjadi mahasiswa semester 11 di Universitas Negeri Yogyakarta. Nag kini tinggal di kos-kosan yang lumayan jauh dari kampusnya berada.

Nag mengaku pergi ke game centre hanya dua tiga kali dalam seminggu. Sekali datang ke game sencer cukup 3-4 jam dan selalu bersama teman-temannya. Walaupun demikian, sebenarnya Nag ini menyukai game. Pertama pergi ke game centre karena ingin mencari suasana baru.

“main game online tu asyik kita bisa bermain dengan kota-kota lain bahkan antar negara, ketimbang offline, tapi mau gimana lagi mas.. uang jajan untuk satu bulan aja gk cukup, heheee”⁶³

⁶² Keterangan Otg wawancara tanggal 18 oktober 2012

⁶³ Keterangan Otg wawancara tanggal 19 oktober 2012

h. Saudara Kim

Kim, adalah seorang laki-laki beragama Islam, berusia 24 tahun, seorang penggemar game, berasal dari Yogyakarta dan tinggal serumah bersama orang tuannya, dan menjadi mahasiswa semester 9 di Universitas Negeri Yogyakarta. Saat saya temui di sebuah game senter, ia mengungkapkan beberapa informasi mengenai hobinya bermain game online. Ia sudah sejak SMA bermain game online, Kim bermain game online dua tiga kali dalam seminggu, bermain game online cukup 3-4 jam.

Menurutnya bermain game online hanya sebagai selingan saja, prioritas utama masih tetap menjalankan tugasnya sebagai mahasiswa. Ia biasanya bermain game online pada saat tidak ada tugas dari dosennya, atau pada saat liburan. Menurutnya tidak ada masalah yang muncul akibat hobinya bermain game online terhadap kegiatannya di kampus ataupun hubungan dengan keluarga. Asalkan selalu bisa membagi waktu antara prioritas satu dengan yang lain. Memang permainan game online menurutnya sangat menyenangkan akan tetapi kita harus bisa membagi waktu agar tidak mengganggu aktivitas yang lain.

Dari data-data yang didapat dari para informan tersebut diatas, dapat dibuat tabel data sebagai berikut.

Tabel

Data Fakta Informan

No	Nama Informan	Umur	Kelas Ekonomi Keluarga	Tinggal di Jogja	Keterangan
1	Did	23	Atas	kost	Pecandu Game
2	Ajt	23	Atas	kost	Pecandu Game
3	Efn	22	Atas	Saudara	Pecandu Game
4	Rbn	24	Atas	Kost	Pecandu Game
5	Dwi	22	Menengah	Rumah Kerabat	Pecandu Game
6	Otg	22	Atas	Kost	Pecandu Game
7	Nag	23	Menengah	Kost	Penggemar Biasa
8	Kim	23	Menengah	Rumah Ortu	Penggemar Biasa

Sumber data, identitas informan

Keterangan:

Kelas ekonomi di dasarkan atas pendapatan orang tua dengan ketentuan:

- <Rp 1000.000, = kelas ekonomi bawah
- Rp 1000.000.-Rp 5000.000 = kelas ekonomi menengah
- >Rp 5000.000, = kelas ekonomi atas

2. Perilaku Gamer

Kapitalisme Global – dengan didukung oleh berbagai kecanggihan ilmu pengetahuan dan berbagai pengetahuan mutakhir – meluncur deras kesegala pelosok penjuru dunia dan menciptakan berbagai bentuk perilaku masyarakat yang mewarnai kehidupan dalam dunia baru. Kapitalisme mutakhir dengan orientasi pasar bebas – nya menggiring masyarakat pada kehidupan konsumsi tingkat tinggi dan menciptakan sebuah budaya baru, budaya konsumen.

Kehidupan sosial masyarakat memasuki babak barunya, ketika konsumsi tidak lain berkaitan dengan nilai guna dalam rangka memenuhi utilitas sebagai kegiatan pemenuhan kebutuhan dasar manusia, akan tetapi juga berkaitan dengan unsure unsur simbolik untuk menandai kelas, status atau simbol sosial tertentu. Kegiatan konsumsi mengalami pergeseran orientasi, tidak lagi sekedar mengkonsumsi obyek, tapi juga makna makna sosial yang tersembunyi dibalikinya. Konsumsi mengekspresikan posisi sosial dan identitas cultural seseorang didalam masyarakat⁶⁴

Konsumsi menjadi sebuah hal yang menyenangkan, membaggakan dan diidam-idamkan sebagaimana meindam – idamkan kelas, status sosial dan simbol sosial dibalikinya. Masyarakat konsumen menjadi bagian penting pembentukan dari wujud sebuah ekonomi

⁶⁴ Piliang Y.A. "Dunia yang Dilipat", Yogyakarta, Jalasutra, 2004 hal.179

hawa nafsu – ekonomi libido – dan tenggelam dalam kehidupan ekstasi ditengah berbagai komoditi global yang mengelilinginya.

Walker mengaktakan ekstasi semacam itu sebagai suatu keadaan mental dan spiritual yang mencapai titik puncaknya, ketika jiwa secara tiba – tiba naik ketingkat pengalaman yang jauh lebih dalam dibandingkan kesadaran sehari – hari, sehingga ketika pada waktu itu muncul semacam tingkat kemampuan diri dan kebahagiaan yang luar biasa serta *trance*, yang kemudian diiringi oleh pencerahan.⁶⁵

Berbagai komoditi mampu menjadilkan masyarakat berada pada titik bawah sadar dalam menikmatinya (baca: mengkonsumsinya), sensasi yang di timbulkan sebagai skstasi obat bius. Ekstasi – ekstasi tersebut secara bersama-sama membawa masyarakat konsumen pada sebuah tamasya menuju sebuah siklus ritual semu. Ritual yang memusatkan hamper seluruh energi bagi pelayanan hawa nafsu-nafsu kebanaran, kekayaan, kekuasaan, seksual, ketenaran, kecantikan, keindahan, kebugaran, kesenangan dan sebagainya.

Game online satu dari berbagai komoditi global yang tidak saja memanjakan penggemarnya dalam suatu sensasi ekstasi permainan simulasi – simulasi yang menghanyutkan, tetapi tentu saja mampu membuat kecanduan bagi pemakainya, sebuah komoditi yang mampu menciptakan ritual -ritual semu pada perilaku keseharian penggemarnya.

⁶⁵ Benjamin walker, “body magic”, new York, Paladin,1977, hal.122

Tidak mengherankan jika munculnya game online disambut dengan berbagai sikap yang beragam oleh berbagai kalangan, termasuk di Indonesia . menjamurnya game centre dengan berbagai layanan dan game yang semakin beragam dibarengi dengan makin bertambah banyaknya para gamer yang memainkannya, menjadi suatu cerminan dimana kehadiran game online cukup mendapat sambutan yang meriah. Para gamer seperti tidak mau ketinggalan dengan momentum dengan hadirnya sensasi baru bermain game bersama ribuan dengan ribuan orang sekaligus, dari berbagai tempat yang berbeda-beda.

Bab ini mencoba memberikan gambaran mengenai beberapa perilaku para gamer (khususnya mahasiswa), dengan memberikan beberapa deskripsi mengenai kegiatan mereka yang mencakup beberapa hal yang mereka lakukan dalam interaksinya dilingkungan pergaulan komunitas *online* maupun *offline* .

a. Kreasi Identitas dalam cyberspace

Bagi para gamer, munculnya game online dapat diibaratkan sebagai sebagai sebuah elevator yang dapat membawa para gamer tersebut masuk dalam sebuah media media yang biasa disebut cyberspace.⁶⁶ Sebuah tempat yang sebenarnya hanyalah jaringan telepon dan jaringan computer dengan sirkuit komponen elektronik dan kabel-kabel sebagai aliran data-data, akan tetapi mampu

⁶⁶ Term *cyberspace* diperkenalkan tahun 1984 oleh William Gibson dalam novelnya *neuromancer* (sebelumnya *cyberspace* disebut sebagai *the net*, *the web*, *the cloud*, *the matrix*, *the metaverse*, *the datasphere*, *the electronic frontier*, *the information superhighway*, dll.). <http://kunci.or.id/> . Di akses pada tanggal 3 januari 2011

membentuk semacam ruang virtual yang mempunyai kompleksivitas sangat tinggi.

Media baru memungkinkan para gamer dapat berbuat lebih banyak lagi dalam bermain game. Bermain game secara *online*, berarti secara langsung gamer gamer tersebut menjadi bagian dari masyarakat virtual. Didalam masyarakat virtual, semua hal yang paling kontradiktif (membangun/merusak, moral/amoral, kebaikan/kejahatan, kebenaran/kepalsuan) dapat hadir secara bersamaan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ajt, orang-orang didalam masyarakat viratual menggunakan kata-kata pada layar untuk bersenda gurau dan berdebat, terlibat dalam wacana intelektual, melakukan perdagangan, saling tukar pengetahuan, saling membagi dukungan emosional, membuat perencanaan, saling sumbang gagasan , gosip, rayuan, menciptakan karya seni yang tidak ada juntrungannya. Orang - orang dalam komunitas virtual dapat melakukan hampir semua yang dilakukan dalam kehidupan nyata, akan tetapi kita tidak membawa tubuh kita didalamnya.⁶⁷ Begitu juga para pemain game online – selain bermain game – jaringan internet memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan orang lain dan melakukan apa yang dapat dilakukan dalam *cyberspace*.

⁶⁷ Piliang.Y.A, *op cit*, hal. 124

Menjadi bagian dalam masyarakat cyberspace, para gamer juga tidak diwajibkan membawa identitas asli masing – masing dalam berinteraksi. Kehidupan virtual, memungkinkan semua yang ada bebas menggunakan identitas sesuai dengan apa yang diinginkan. Seseorang dapat dengan mudah mengasumsikan dirinya sebagai laki-laki ataupun perempuan. Seseorang akan sulit membedakan teman main kita seorang mahasiswa ataupun seorang anak usia SD. Kenyataan onomitas dunian virtualpun mengiringi interaksi dalam dunia game online. Tidak ada yang dapat menjamin mereka akan memberi ataupun mendapatkan identitas sesuai aslinya pada saat diminta. Begitu juga dalam dunia game, seperti keterangan berikut:

“kalo ada yang pake karakter cewe gitu blom tentu yang main cewe beneran.. soalnya kan seperti itu ga ada yang bisa tahu.. kecuali kalo memang sudah kenal lama atau kalo dia sudah kenal saya duluan atau dianya ngaku sendiri gitu mas..”⁶⁸

“sering dikiranya aku *hode* (istilah untuk karakter cewe palsu).. padahal aku beneran cewe.. kalo belum kenal yah gitu.. soalnya banyak yang make karakter cewe tapi yang main cowo.. tapi kalo yang udah tau sih ga lagi.. malah jadi tambah ngajakin ngobrol..”⁶⁹

Dari pertama masuk dalam sebuah game, gamer memang sudah diberi kebebasan membentuk identitas karakter virtualnya masing-masing. Mulai dari nama panggilan (*nick name*), jenis kelamin, umur, suku bangsa, pekerjaan (*job*), keahlian (*skill*) dan

⁶⁸ Keterangan Ajt, wawancara tanggal 15 oktober 2012

⁶⁹ Keterangan Dwi, wawancara tanggal 19 oktober 2012

lain-lain. Selanjutnya, apa yang akan dilakukan terhadap karakter ciptaan tersebut sepenuhnya di tangan pembuatnya. Dengan demikian, mereka bebas mengekspresikan identitas diri mereka sendiri dalam berbagai karakter dan peran-peran. Mereka bebas memakai identitas sesuai dengan yang asli di dunia nyata ataupun karangan mereka sendiri.

Sepert dikatakan juga oleh Piliang bahwa *cyberspace* adalah sebuah ruang yang di dalamnya orang dapat menciptakan dan merubah peran, identitas, dan konsep diri (*self*), sesuai dengan keinginannya. Di dalamnya, persepsi dan pemahaman berpacu dengan kecepatan pergantian tanda, citra dan peran (*role*). Yang kemudian tercipta adalah kesimpangsiuran dan kegaulan makna, citra dan identitas.⁷⁰

Dalam interaksi dalam lingkungan pergaulan, identitas merupakan suatu yang sangat penting dalam interaksi sebuah komunitas. Adanya identitas yang berinteraksi dengan orang lain akan diikuti oleh adanya reputasi terhadap identitas tersebut. Identitas dan reputasi berhubungan dengan nilai kepercayaan dan akhirnya akan menentukan respon-respon dan perlakuan-perlakuan tertentu diantara anggota komunitas yang berinteraksi. Reputasi dari sebuah identitas sendiri dapat menjadi pembenar sekaligus dapat juga menjadi pembantah bagi sebuah informasi dalam proses

⁷⁰ Piliang, Y.A, op cit, hal. 386

komunikasi. Oleh karenanya, kepedulian terhadap identitas pribadi diri seseorang dan reputasinya adalah hal yang mendasar pada formasi suatu komunitas.⁷¹

Anonimitas Cyberspace membentuk sebuah komunikasi dengan tingkat kepercayaan awal pada level yang rendah. Batas antara kejujuran (*honesty*) dengan kebohongan (*deception*) sangatlah tipis. Kepercayaan mulai tumbuh seiring dengan semakin jelasnya identitas diantara mereka yang berinteraksi, serta bagaimana bangunan reputasi dari identitas tersebut. Identitas dan reputasi berjalan seiringan, dan membentuk nilai kepercayaan. Proses ini dapat disamakan seperti proses dalam konsep *I* dan *Me* yang dikemukakan mead.⁷²

Dalam dunia game online, fitur chating menjadi salah satu sarana yang paling krusial sebagai mediakomunikasi dan interaksi. Fitur ini bisa dikatakan sebagai mulut dalam *cyberspace*. Chating tidak lain adalah berkomunikasi secara interaktif, dengan menggunakan simbol-simbol pada layar (tulisan) dalam menyampaikan informasi yang dimaksud. Fitur ini jarang sekali ditemui pada game-game sebelum game online muncul. Komunikasi dengan fitur chating lain mempunyai kelebihan pada lebih cepatnya pertukaran informasi dibanding dengan komunikasi

⁷¹ Judith S. Donath dalam Marc A. Smith dan Peter Kollock, "Communities in Cyberspace", London, Routledge, 1999, hal. 30

⁷² Mead dalam karyanya "*Me My Self and I*". Tentang konsep ini secara singkat lihat Jhonson, d Doyle Paul, "Teori Sosiologi Klasik dan Modern" jilid II, terj. Robert M.Z. Lawang, Jakarta, Gramedia, 1986 hal. 22-24

pada komunitas semacam *mailing list* ataupun forum-forum diskusi internet yang memakai “postingan” e-mail dalam penyampaian informasi. Dengan fitur ini para gamer berkomunikasi dan melakukan interaksi lainnya. Dengan fitur ini juga, mereka membangun reputasi identitas virtual masing-masing.

Tentu saja, masih banyak yang dapat mereka lakukan dengan fitur chatting ini. Seperti keterangan-keterangan dibawah ini:

“..biasanya kan saya kalo OL (online) pasti saya liat dulu di *buddy list* siapa yang lagi OL..yah..sekedarnya sampai ngobrol panjang lebar...setidaknya biar ga lupa kalo punya teman saya hehe..yaa sambil main game gitu..”⁷³

“..kalo yang suka chatting biasanya jadi terkenal, orang bisa tahu karakternya kek apa ..trus lagi kan yang pasti orang kek gitu bisa punya banyak teman...lain kalo orangnya ga suka chatting..kek orang pendiem gitu deh...orang juga segan mo nyapa..semakin sering chat biasanya bisa makin kenal dekat..”⁷⁴

Beberapa keterangan diatas menunjukkan bahwa gamer menggunakan fitur chatting sebagai alat untuk membangun identitas dan repuasi masing-masing, serta untuk mengenali identitas orang lain. Kehadiran atau intensitas dalam chatting menjadi hal yang menentukan dalam upaya tersebut.

Serinya pertemuan dan komunikasi yang mereka lakukan dalam dunia game online, menjadikan hubungan pada beberapa teman virtualnya mereka menjadi semakin dekat. Kepercayaan

⁷³ Keterangan Rbn, wawancara tanggal 21 Oktober 2012

⁷⁴ Keterangan Otg, wawancara tanggal 19 Oktober 2012

diantaranya pun semakin bertambah. Dari situlah kemudian muncul relasi-relasi yang tidak saja sebatas pada dunia virtual dengan identitas-identitas ciptaan mereka saja.

b. Karakter Gamer

Para gamer sendiri mengaku bangga dengan avatarnya (karakter virtualnya) masing-masing. Dengan avatar tersebut, mereka memfantasikan diri mereka sebagai bagian dari dunia game. Mereka mengeksplorasi keinginan-keinginan (impian) dan mengekspresikannya ke dalam avatarnya. Mereka menganggap avarnya tersebut sebagai sosok dari diri mereka. Tidak mengherankan jika beberapa di antara mereka sering kali berganti-ganti avatar – dengan meng-*create* avatar baru – ketika merasa ada yang kurang dengan avatarnya. Berikut beberapa alasan mengapa mereka bangga dengan avatarnya masing-masing:

“..iya bangga juga..yaa..gimana yah..soalnya melambangkan saya..hehee..”⁷⁵

“..bangga..soalnya statnya (resep) dah pas..dari pertama memang sudah dibuat sesuai dengan kebutuhan..”⁷⁶

“Karakter yang ini sudah terkenal kalo *skill*nya bagus..terus lagi saya bangga soalnya jadi terkenal se-Indonesia..”⁷⁷

Beberapa keterangan informan diatas menunjukkan bahwa gamer mempunyai hubungan emosional dengan avarnya masing-masing. Keinginan untuk menjadi hebat dan terkenal, terekspresikan dalam pembentukan dan pengembangan avatar.

⁷⁵ Keterangan Otg, wawancara tanggal 19 oktober 2012

⁷⁶ Keterangan Efn, wawancara tanggal 17 oktober 2012

⁷⁷ Keterangan Did, wawancara tanggal 14 oktober 2012

Mereka juga mempunyai harapan-harapan tertentu terhadap avarnya masing-masing. Seperti beberapa rencana informan pada avatarnya dibawah ini:

“..pinginya sih naiki level sampai *menthok* trus beli *equip* dewa (perlengkapan ampuh)..”⁷⁸

“..mau nambah exp (point)..biar jadi(naik renking ke) blue dragon..”⁷⁹

“..masih pingin *Ibuild in equipment* (melengkapi perlengkapan)..nyicil dikit-dikit..”⁸⁰

Hubungan emosional antara game dengan avatar mereka masing-masing juga tercermin ketika avarnya mendapat ejekan dari orang lain. Para gamer juga mengaku akan merasa tidak menerima jika avatarnya dikatakan kurang baik, gagal, atau dengan istilah “cupu”. Mereka cenderung membela diri ataupun balas mengejek avatar orang tersebut. Pembelaan-pembelaan dilakukan merupakan cerminan atas kebanggaan masing-masing pada avatarnya.

Kebanggaan, disertai keinginan dan impian tertentu pada avatarnya, mendorong mereka untuk terus bermain untuk mengembangkan avatarnya untuk mencapai karakter avatar yang sesuai dengan apa yang difantasikan. Salah satu yang dilakukan adalah *leveling*.

Leveling merupakan istilah untuk kegiatan gamer dalam penaikan level avatar mereka. *Leveling* dilakukan dengan cara

⁷⁸ Keterangan Rbn, wawancara tanggal 21 oktober 2012

⁷⁹ Keterangan Otg, wawancara tanggal 19 oktober 2012

⁸⁰ Keterangan Dwi, wawancara tanggal 19 oktober 2012

berburu monster, mengalahkan lawan ataupun menyelesaikan misi-misi tertentu. Kegiatan ini dapat dilakukan sendirian, maupun bersama-sama dengan membentuk grup (*party*). Dengan membentuk grup, berarti terjadi komunikasi dan interaksi sesama mereka.

Sebenarnya, leveling dapat dilakukan sambil lalu. Ketika memainkan sebuah game, berarti juga gamer tersebut secara otomatis akan berburu monster, mengalahkan lawan ataupun menyelesaikan misi-misi yang ada, karena memang hal tersebut merupakan inti pokok dari permainan game itu sendiri. Oleh karena itu point-point yang merupakan nilai *experience* avatar untuk menaikkan level avatar akan bertambah dengan sendirinya apabila avatarnya sering dimainkan.

Meskipun begitu, para gamer cenderung ingin avatarnya sepat “berlevel”. Keinginan untuk mempunyai avatar yang “berlevel” tersebut di dukung oleh sifat dari remaja sendiri yang cenderung *narcistik*, ingin menonjolkan diri dan ingin di perhatikan dalam lingkungan pergaulannya. Sebab itulah, tidak jarang para gamer ini terlihat terlalu *over* dalam leveling, sampai melupakan waktu.

Ketidaksadaran mereka untuk segera memiliki avatar yang “berlevel” juga mendorong mereka untuk mencari jalan pintas

degan melakukan kecurangan (*cheat*).⁸¹ Kehadiran program-program ilegal dalam sebagai sarana jalan pintas menuai berbagai pro dan kontra dari para penggemar game bersangkutan. Sebagian menganggap program tersebut justru dapat mengurangi keaslian game itu sendiri. Tetapi sebagian yang lain menganggap hal tersebut sebagai kemudahan yang menguntungkan. Berikut petikan wawancara dengan informan:

“..sayang sekarang banyak yang pakai BOT (program ilegal) ...jadi kurang menantang..”⁸²

“..wah kalo ga ada kek gitu bakalan lama bisaampe level tinggi apa lagi kalo mo bikin karakter baru ..bosen kalo *hunt* terus..kalo pake itu kan tinggal duduk dan naik sendiri levelnya..”⁸³

Beberapa keterangan informan diatas menunjukan bahwa gamer tersebut tidak menganggap *cheats* sebagai sesuatu yang ilegal tetapi justru sebagai sebuah fasilitas. Mereka memanfaatkan fasilitas tersebut untuk membantu mempermudah mereka mewujudkan fantasi dan ambisi mereka dalam pergaulan dengan komunitasnya.

⁸¹ Ada beberapa game, terutama game offline, yang memang menyediakan sarana pendukung untuk jalan pintas ini, seperti kode-kode (*cheat code*) ataupun program-program tertentu. Tetapi beberapa game yang memang tidak menyediakan sarana tersebut menganggap kode dan program tersebut sebagai hal yang ilegal dan dilarang dengan sanksi yang berat. Terutama pada game-game online, saksi yang diberlakukan dari di-ban (skorsing) sampai dengan penghapusan avatarnya oleh GM (game master = admin dari penyedia game) dari *database server*. Biasanya, program-program ilegal tersebut dibuat oleh perorangan diluar *Production House* (PH) aslinya dengan memanfaatkan *bugs* (kelemahan program) gamenya sendiri, biasa disebut *hacker* dan *cracker*.

⁸² Keterangan Ajt, wawancara tanggal 19 oktober 2012

⁸³ Keterangan Efn, wawancara tanggal 19 oktober 2012

3. Gambaran umum mengenai berbagai perilaku mahasiswa penggemar *game online*

Kehadiran video game di tengah-tengah laju teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi remaja bahkan, tidak sedikit remaja yang berubah menjadi pecandu game sehingga lupa pada jati diri mereka yang sesungguhnya. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk bermain dengan teman sebaya atau belajar telah disita demi bisa duduk berlama-lama untuk bermain game.

Banyak remaja yang gemar bermain game mengalami penurunan prestasi, mengalami masalah dengan kepribadiannya, menderita penyakit, dan bahkan terjerumus untuk melakukan tindak kriminal. Permainan ini cepat sekali tersebar di seluruh dunia dengan jumlah peminat mencapai jutaan orang, meski demikian, keberadaan video game tetap saja menjadi pro dan kontra, mengingat efek-efek yang ditimbulkannya. Para developer game juga begitu pintar dan selalu memiliki cara untuk menarik perhatian para *gamers* (istilah untuk para pemain video game) dengan cara memberikan item-item virtual menarik untuk dimiliki⁸⁴.

Game online satu dari berbagai komoditi global yang tidak saja memanjakan penggemarnya dalam suatu sensasi ekstasi permainan simulasi – simulasi yang menghanyutkan, tetapi tentu saja mampu

⁸⁴ Ayu Rini. *op, cit*, hlm hal 9

membuat kecanduan bagi pemakainya, sebuah komoditi yang mampu menciptakan ritual -ritual semu pada perilaku keseharian penggemarnya.

Tidak mengherankan jika munculnya game online disambut dengan berbagai sikap yang beragam oleh berbagai kalangan, termasuk di Indonesia, menjamurnya game centre dengan berbagai layanan dan game yang semakin beragam dibarengi dengan makin bertambah banyaknya para gamer yang memainkannya, menjadi suatu cerminan dimana kehadiran game online cukup mendapat sambutan yang meriah. Para gamer seperti tidak mau ketinggalan dengan momentum dengan hadirnya sensasi baru bermain game bersama ribuan dengan ribuan orang sekaligus, dari berbagai tempat yang berbeda-beda.

Main game telah menjadi salah satu hiburan paling populer di dunia, jauh mengungguli bentuk-bentuk permainan dan hiburan anak lainnya. Hal ini terjadi karena menawarkan banyak pilihan, dimana para pemain game diajak untuk menghadapi dilema moral, interaksi social dan memecahkan berbagai masalah yang sering kali terjadi dalam kehidupan nyata, sehingga mereka selalu tertarik pada hal-hal baru. Dalam hal ini, anak-anak akan selalu ingin bermain game, dan akhirnya menjadi kecanduan video game.

Jika anak-anak menjadi kecanduan bermain game, sudah dapat dipastikan waktu mereka akan banyak dihabiskan untuk bermain game

sehingga waktu untuk melakukan hal-hal lain tidak ada. Hal ini lama kelamaan dapat mempengaruhi kepribadian anak.

Gordon W. Allport menyatakan bahwa kepribadian terdiri dari temperamen dan watak. Temperamen adalah sifat-sifat yang berhubungan dengan emosi dan perasaan, misalnya pemarah, pemurung, periang dan sebagainya. Sementara itu, watak adalah sifat-sifat yang berhubungan dengan nilai kemanusiaan, misalnya jujur, pemalas, dan pembohong⁸⁵.

kehadiran video game dengan berbagai tema sudah lama disinyalir membawa dampak buruk terhadap kepribadian remaja. Banyak orang yang melaporkan bahwa mereka yang gemar bermain game berubah menjadi remaja yang berperilaku kompulsif, agresif cuek pada lingkungan sekitar, dan berbagai tingkah laku aneh lainnya. remaja yang terlalu sering bermain game akan mendapat dampak negatif terhadap perilaku mereka dalam jangka panjang. Remaja bisa berperilaku menyimpang, seperti mencuri, suka bolos sekolah, pemalas, dan agresif. Berikut ini gambaran umum mengenai perilaku mahasiswa penggemar game online antara lain:

➤ **Kemalasan Bagi Para Pecandu Game**

Perkembangan informasi dan komunikasi membuat orang dengan mudah mengakses informasi termasuk para remaja. Salah satu perkembangan teknologi yang sedang berkembang pesat akhir-akhir ini adalah perkembangan game online. Bagi seorang remaja game online bukan lagi hal yang baru. Dengan penguasaan

⁸⁵ *Ibid.* hlm, hal 34.

iptek yang telah diajarkan oleh lembaga pendidikan, serta maraknya game center yang ada, mempermudah akses mereka. Namun perkembangan teknologi semisal game online tidaklah selalu baik. Apabila tidak bisa mengontrol diri, game online bisa menimbulkan dampak yang buruk bagi perkembangan kepribadian remaja.

Bermain game dengan frekuensi dan intensitas yang besar dapat memberikan efek samping kecanduan dan ketergantungan. Adapun akibat yang dimunculkan individu akan ditantang terus menerus untuk menekuninya. Bila anda memainkan game yang membutuhkan konsentrasi, maka dampak psikologi yang dirasakan adalah anda akan merasa penasaran sehingga mengabaikan apa saja demi memenangkan permainan itu. Remaja yang kecanduan game menjadi sering lupa dengan kewajibannya seperti malas mandi, makan, menjadi cuek, acuh tak acuh dan kurang peduli terhadap kewajibannya sebagai mahasiswa. Ia tidak peduli terhadap tugasnya, dan target prestasi yang harus diraih, Setelah lama bermain demi kemenangan sebuah game. Remaja akan merasa penat dan capek sehingga tidak dapat melaksanakan tugasnya. Hal ini jika dibiarkan akan menjadi kebiasaan, dan mereka akan menjadi malas dalam segala hal. Seperti wawancara di bawah ini:

“dari keasikan bermain game ampe lupa waktu mas...dari makan, mandi, janji sama

teman, dan lupa tanggung jawab kita sebagai mahasiswa.”⁸⁶

“ane kayaknya dah lupa tuh muka matahari dan adzan Zuhur seperti alaram jam bangun pagi ane, bahkan sempat kebablasan bangun pas magrib saking malasnya.”⁸⁷

“malas ngapa-ngapain apa gi buat ngampus. pagi muka kayak Zombi,, mata ungu, wajah pucat hehehehe... giliran pas malam kuliah wajib 11 sks mejeng di warnet, ngaca depan kompi ditemani kopi+rokok itu wajib dahhh.”⁸⁸

Salah satu waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain, namun anak cenderung memanfaatkannya untuk duduk di depan komputer dan terbenam dalam permainan game online tersebut. Akibatnya, ketika harus belajar, fisik seorang anak sudah terkuras akibat bermain game online. Meskipun nampaknya sekedar duduk, namun permainan ini menguras energi karena membutuhkan konsentrasi dan bersifat merangsang ketegangan. Akibatnya, syaraf menjadi lebih cepat kaku dan tidak rileks. Lain halnya dengan yang dialami Kim:

“..saya main game kalau lagi gk ada kerjaan aja, prioritas utama masih tetap menjalankan tugasnya sebagai mahasiswa..”⁸⁹

Kim mengungkapkan bermain game online hanya sebagai selingan saja, prioritas utama masih tetap menjalankan tugasnya sebagai mahasiswa. Ia biasanya bermain game online pada saat tidak ada tugas dari dosennya, atau pada saat liburan. Menurutnya

⁸⁶ Keterangan Did, wawancara tanggal 14 oktober 2012

⁸⁷ Keterangan Ajt, wawancara tanggal 15 oktober 2012

⁸⁸ Keterangan Efn, wawancara tanggal 17 oktober 2012

⁸⁹ Keterangan Nanang, wawancara tanggal 18 oktober 2012

tidak ada masalah yang muncul akibat hobinya bermain game online terhadap kegiatannya di kampus ataupun hubungan dengan keluarga. Asalkan selalu bisa membagi waktu antara prioritas satu dengan yang lain. Memang permainan game online sangat menyenangkan akan tetapi kita harus bisa membagi waktu agar tidak mengganggu aktivitas yang lain.

➤ Suka berbohong

Game online sudah menjadi racun bagi sebagian remaja. Ketergantungan yang di timbulkan akibat keseringan memainkannya membuat banyak remaja rela mengeluarkan banyak biaya untuk bisa terus bermain game online. Padahal tidak salah lagi, uang yang digunakan untuk bermain game online merupakan uang saku. Sehingga kebohongan pun sering terjadi antara mereka terhadap orang tua. Dalam hal ini remaja cenderung untuk berbohong demi dapat bermain game, misalnya berbohong sudah mengerjakan PR, berbohong minta uang untuk membeli buku, padahal uang buat digunakan untuk bermain game. Berikut beberapa petikan wawancara dengan informan:

“Gue sring nelpon nyokap n bokap minta duit buat print tugas kuliah, minta 100 rb padahal buat ngprint pling abis 10-30rb aja, sisanya,, ya lari ke game.”⁹⁰

“kalau duitnya habis tinggal minta lagi aja...alasan buat beli buku atau apalah yg berkaitan dengan kuliah.”⁹¹

⁹⁰ Keterangan Did, wawancara tanggal 14 oktober 2012

⁹¹ Keterangan Aji, wawancara tanggal 15 oktober 2012

“y..untuk sehari gue bisa menghabiskan Rp 12.000 samapi 20.000’ hehee⁹²

“game online sudah merasuk kedalam jiwa saya, saya harus main terus, dengan bermain game saya merasa nyaman, tenang. Hahhaa.⁹³

Mereka rela mengeluarkan banyak biaya dan melakukan berbagai cara agar bisa tersalurkan kepuasannya dalam bermain, mulai dari berbohong, dan bolos kuliah. Mereka beralih game online bisa menghilangkan segala kejenuhan, dari masalah keluarga hingga masalah kuliah. Rata-rata orang tua mereka tidak mengetahui anaknya menjadi penggila game online. Tapi ada juga yang mengetahuinya, namun mereka berpendapat itu hanya sebuah permainan biasa. Padahal game online bisa berdampak kurang baik bagi anak apabila tidak ada pengawasan dari pihak orang tua. Pengakuan dari gamer tentang game online bermacam-macam, ada yang mula-mula hanya mencoba-coba tapi akhirnya menjadi ketagihan. Adapula yang memang sudah menjadi penggila game-game sebelum adanya game online seperti playstation yang dulu sangat terkenal dikalangan penggila game. Tapi seiring perkembangan jaman tingkat kemajuan dalam bidang game pun mengalami perubahan yang cepat mengikuti jaman.

⁹² Keterangan Otg, wawancara tanggal 19 oktober 2012

⁹³ Keterangan Rbn, wawancara tanggal 21 oktober 2012

➤ Kurang bergaul

Akibat keseringan bermain game, remaja akan menjadi jarang bergaul hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang akibat waktu bersama mereka yang jauh berkurang. Apalagi jika remaja kecanduan game online. Hingga pergaulan mereka hanya digame online saja. Otomatis pergaulan dengan teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata menjadi tidak nyata.

Kehidupan terasing yang sempurna ditandai dengan ketidakmampuan untuk mengadakan interaksi sosial dengan pihak-pihak lain. Kehidupan terasing dapat disebabkan karena secara badaniah seseorang sama sekali diasingkan dari hubungan dengan orang-orang lainnya. Padahal, seperti diketahui, perkembangan jiwa seseorang banyak ditentukan oleh pergaulannya dengan orang-orang lain.⁹⁴

Seorang pecandu game dari Belanda bernama Tim mengaku tidak mempunyai seorang kawan pun akibat menghabiskan waktunya untuk bermain game. Hubungan dengan keluarga juga berantakan. Ia hidup sebagai pecandu game selama 17 tahun dan hanya memiliki teman-teman didunia maya⁹⁵.

Lagi pula dengan masalah ini, anak begitu betahnya ketika sudah bermain game. Sehingga orang lain tidak bisa menganggunya dan juga menutup diri terhadap apa yang terjadi di sekitarnya. Adapun efek yang ditimbulkan dapat mengganggu kejiwaannya dan hubungan dengan teman sebayanya dan orang

⁹⁴ Soerjono, Soekanto. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006.

⁹⁵ Ayu Rini. *op, cit*, hlm 11

sekitarnya pun merasa terganggu. Karena game yang dimainkan sangat bersifat individual, hanya dapat dilakukan sendiri tanpa melibatkan orang lain. Biasanya jenis game yang dimainkan secara online dengan internet. Berikut petikan wawancara dengan informan:

“teman dekat gue banyak dan smuanya hobi game, klo di dunia nyata itu bisa diitung pake jari itupun kagak begitu dekat..”⁹⁶

“..setelah saya mengenal dan mulai kecanduan game online satu persatu teman saya mulai menjauh, udah gk seakrab dulu, kalau didunia online tambah banyak, hehee..”⁹⁷

Dari hal ini game yang tidak offline dengan internet, sangat memberikan pengaruh terhadap interaksi pergaulan antara pemain game dengan orang sekitarnya terutama jika dapat dimainkan oleh dua pemain atau lebih.

Keterangan-keterangan diatas menunjukkan bahwa hubungan dengan teman, keluarga jadi menjauh karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan hanya di game online saja, sehingga membuat para pecandu game online jadi jauh dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Ketrampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain.

Namun diluar itu, sebenarnya perkembangan game online juga memiliki pengaruh yang baik bagi para gamer, jika mereka

⁹⁶ Keterangan Otg , wawancara tanggal 19 oktober 2012

⁹⁷ Keterangan Ajt, wawancara tanggal 15 oktober 2012

mampu mengontrol diri dan tidak terjerumus kecanduan game. Dampak positif yang muncul diantaranya para pemain game strategi dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan menganalisa suatu kasus tertentu, permainan game juga mampu membuat remaja menghilangkan stress dan kepenatan dari aktivitas perkuliahan. Manfaat lainnya yaitu secara tidak langsung pemain game akan menguasai beberapa bahasa asing yang biasanya ada pada dialog game dan prolog game. Apabila setiap hari kita membacanya maka lama-kelamaan akan mengerti maksud dari kosakata yang ada, serta menambah perbendaharaan kata khususnya bahasa asing. Dalam beberapa tipe game seperti game action strategi juga bermanfaat untuk meningkatkan skill dalam bernegosiasi, mengambil keputusan, ataupun melakukan perencanaan, dan berpikir strategis dalam situasi tertentu. Bagi para remaja ini sangatlah bagus, dengan bertambahnya perbendaharaan kata bahasa asing akan meningkatkan kualitas seorang remaja.

Memang, banyak pula sisi negatif yang mungkin kita lihat dari game online ini. Dari segi pendidikan, jelas akan dapat mengurangi waktu belajar terlebih jika sudah kecanduan dengan yang namanya game online ini. Mungkin kita sama-sama dapat melihat banyak juga hal-hal positif yang dapat dari penggunaan game online. Misalnya, tidak suka mabuk karna tidak mungkin

seorang (gamer) online memainkannya dalam keadaan mabuk, terhindar dari dugem. Apabila dalam penggunaan game online ini masih dalam tahap yang sepantasnya, kemungkinan hal-hal negatif dapat diminimalisir sekecil mungkin. Untuk itu perlu adanya suatu kontrol atau pengawasan dari diri sendiri, keluarga, sekolah maupun instansi yang dapat mempengaruhi seorang gamers. Berikut ini beberapa bentuk positif dapat dari game online.

a. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.

Selain mempengaruhi pola pergaulan remaja, menghabiskan banyak waktu, *game online* ternyata berpengaruh pula pada penguasaan kosakata, kecakapan berbahasa asing pada remaja, khususnya *game online* yang berskala global atau *game online* yang dimainkan di banyak negara. Remaja yang bermain *game online*, biasanya lebih lancar menggunakan bahasa asing, baik itu bahasa Inggris ataupun bahasa lainnya dibandingkan dengan remaja yang tidak memainkan *game online*. Hal itu dikarenakan di dalam *game online* umumnya segala sesuatunya disampaikan menggunakan bahasa Inggris, baik dari pengantar permainan, misi-misi dalam permainan, barang-barang dalam permainan itu hingga percakapan yang dilakukan antar pemain di permainan itu pada umumnya menggunakan bahasa Inggris, sehingga mau tidak mau anak akan berusaha sendiri untuk

memahami dan mengerti arti-arti dari bahasa yang digunakan dalam permainan tersebut.

Dapat kita ambil beberapa game yang dapat menjadi referensi kita diantaranya seperti game-game yang berbasis RPG (Role Playing Game), ataupun (Multiplayer Massive Online Role Playing Game) yang berbasis online. Dengan suguhan bahasa inggris tersebut, remaja akan belajar bahasa inggris secara menyenangkan dan tanpa paksaan. Kemampuan berbahasa inggris remaja juga akan berkembang apabila selalu digunakan untuk berinteraksi dengan pemain lain yang juga menggunakan bahasa inggris dalam berkomunikasi di *game online*. Hal tersebut tentulah akan meningkatkan kecakapan remaja dalam berbahasa inggris.

Bagi remaja yang sama sekali tidak mengerti bahasa inggris, dengan bermain *game online* remaja akan mulai terbiasa menemui kalimat-kalimat dalam bahasa inggris. Hal itu tentunya sedikit banyak akan merangsang anak untuk belajar berbahasa inggris. berikut petikan wawancara dengan informan mengatakan bahwa:

“Saya lebih merasa kemampuan bahasa inggris saya meningkat setelah main *game online*, dulu sih sempet ikut bimbel, tapi tidak merasa banyak peningkatan, kalau sambil main *game online* lebih banyakan *enjoy* jadi gampang memahaminya”.⁹⁸

⁹⁸ Keterangan Dwi, wawancara tanggal 19 oktober 2012

“kamus gue ya game,,, gue bsa bahasa inggris karna game,,,”⁹⁹

“..Dulunya anti banget ama bahasa inggris pi setelah ketemu game ane mlah lebih pandai bahasa inggris,,, buktinya ane punya bnyak kawan sesama game yg beda negara walaupun cuma lewat chat doank...”¹⁰⁰

Dari pernyataan yang disampaikan narasumber tersebut menunjukkan bahwa *game online* ternyata lebih efektif dalam mengenalkan bahasa inggris kepada remaja dari pada bimbingan belajar.

Seorang psikolog yang berasal dari Finland University. Beliau mengatakan bahwa konten dari video game bermanfaat dalam memacu otak anak untuk mencerna cerita serta memberikan pengaruh terhadap perkembangan bahasa. Karena anak menjadi terbiasa mendengar, membaca kosa kata, dan mengucapkan kata baik bahasa asing dan bahasa lokal.¹⁰¹

Dophne Bavelier, ahli syaraf dan Rochester mengatakan bahwa video game bergenre action dapat digunakan oleh anak-anak yang memiliki problem berkonsentrasi. Lewat video game action, anak-anak akan mengalami peningkatan dalam *visual skill*, sehingga game berpotensi sebagai sarana belajar. Video juga ternyata bisa juga digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam membaca, matematika, dan memecahkan masalah. Disamping itu, video game mampu melatih koordinasi antara tangan dan mata, serta *motorik skill*, dengan catatan, anak harus bisa mengimbangi antara waktu untuk belajar dan waktu untuk bermain video game.¹⁰²

⁹⁹ Keterangan Efn, wawancara tanggal 17 oktober 2012

¹⁰⁰ Keterangan Did, wawancara tanggal 14 oktober 2012

¹⁰¹ AL. Tridhonanto & Beranda Agency, *Optimalkan potensi anak dengan game*, Jakarta, PT Elex Media Komputindo 2011, hal 34

¹⁰² Ayu Rini. *op, cit*, hlm 43-44

b. Mengenal teknologi baru dari sebuah game

Pemain game yang fanatik pasti mengetahui konten dari konten dari game disesuaikan dengan keadaan sekarang. Pada dasarnya, game dengan konten baru muncul ketika sedang terjadi tren tertentu. Sebut saja ketika piala dunia, maka game dengan konten sepak bola segera muncul di pasaran dengan memuat kesebelasan yang berasal dari peserta piala dunia. Bukan suatu rekayasa dengan tampilan yang realistik.

Selain itu, adanya konsol sebagai alat tambahan ketika bermain game, seperti dalam game Gitar Hero, game Dance Revolution dan Play Station. Untuk mengeluarkan uang untuk membeli peralatan controller seperti gitar control, stick dan pijakan untuk dance tentu tidak memberatkan jika memang pemain menyukainya. Karena dalam benaknya adalah hiburan selain itu juga melibatkan keterampilan dan ketangkasan dalam memainkannya.

“hhaaa,,, makin banyak tau dechh tentang game,, klo nggak main plingan browsing liat updetan game baru,,,¹⁰³

“Semenjak kenal game ane jadi bnyak taw tetang internet, apalagi info mengenai game baru hehe jamin gw psti uptudet..¹⁰⁴

“Dalam memainkan game online perlu computer dan juga koneksi internet yang bagus, dari bermain game itulah saya ngerti computer yang baik..¹⁰⁵

¹⁰³ Keterangan Ajt, wawancara 15 tanggal oktober 2012

¹⁰⁴ Keterangan Kim, wawancara 18 tanggal oktober 2012

¹⁰⁵ Keterangan Dwi, wawancara 19 tanggal oktober 2012

“..Dari main game online gue jadi gk *gaptek* dalam penggunaan teknologi, gue sekarang bisa membuat *email*, membuat akun (*account*) di beberapa jejaring sosial, juga mampu menggunakan mesin pencari (*search engine*) seperti *google*, *yahoo*, *mozilla*, *youtube*, dan sebagainya, kren dah, hehhee..”¹⁰⁶

pengetahuan dalam menggunakan email, browsing, dan jejaring sosial. Selain itu mereka juga tidak asing dengan perangkat dan perintah yang ada pada komputer. Bisa dilihat dari kemahiran mereka pada saat bermain yaitu menggunakan mouse dan keyboard sekaligus secara bersamaan, kemudian terlihat tidak kaku ketika mengetik kata-kata untuk berinteraksi di dunia maya (*chatting*), ditambah lagi dengan tombol pada mouse dan keyboard yang dapat mereka gunakan dengan baik sesuai dengan keinginan mereka dalam bermain dan menggunakan internet.

Seperti itulah kehebatan gamer yang terbilang positif karena membuat mereka menjadi anak-anak yang tidak *gaptek* dalam penggunaan teknologi. Tidak hanya mahir dengan penggunaan perangkat komputer, tapi mereka yang bermain online juga bisa membuat email, membuat akun (*account*) di beberapa jejaring sosial, juga mampu menggunakan mesin pencari (*search engine*) seperti *google*, *yahoo*, *mozilla*, *youtube*, dan sebagainya. Meskipun mereka gunakan untuk hal-hal yang berhubungan dengan game online dan jarang menggunakan untuk

¹⁰⁶ Keterangan Otg wawancara 19 tanggal oktober 2012

hal yang bersifat edukasi setidaknya mereka memperoleh ilmu dan pengetahuan mengenai teknologi internet.

Remaja yang sering dan paham bermain game online memiliki pengetahuan yang mendalam mengenai teknologi komputer dan internet. Hal ini terbukti dari data wawancara yang diperoleh bahwa remaja ini memiliki pengetahuan dalam menggunakan email, browsing, dan jejaring sosial. Selain itu mereka juga tidak asing dengan perangkat dan perintah yang ada pada komputer. Bisa dilihat dari kemahiran mereka pada saat bermain yaitu menggunakan mouse dan keyboard sekaligus secara bersamaan, kemudian terlihat tidak kaku ketika mengetik kata-kata untuk berinteraksi di dunia maya (chatting), ditambah lagi dengan tombol pada mouse dan keyboard yang dapat mereka gunakan dengan baik sesuai dengan keinginan mereka dalam bermain dan menggunakan internet.

Terutama pada era globalisasi sekarang ini dimana teknologi adalah alat atau perangkat yang lebih menunjang dalam membantu di segala aspek terutama memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan pada remaja. Meskipun remaja ini belajar teknologi diawali dengan ketertarikan terhadap game online, setidaknya mereka memperoleh hal baru yang berguna untuk pengetahuan mereka sekarang dan nanti.

Dari sini bisa jelas dilihat bahwa hampir sebagian besar dari kalangan remaja dan anak-anak menerima inovasi baru yaitu teknologi game online sebagai sarana bermain mereka sehari-hari.

c. Interaksi dalam Game Online

Game online adalah *game* yang menggunakan *network* komputer atau internet. Berkat kecanggihan teknologi yang disajikan dalam permainan jaringan ini, seorang *gamer* bisa bertemu dengan *gamer* lain di seluruh dunia yang berada jauh sekalipun. *Game* dengan fasilitas *online* via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa (seperti: *video game*) karena para pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media *chatting*.

Dalam game online mengenai dampak yang ditimbulkan terhadap kehidupan sosial pemainnya mengemukakan bahwa beberapa game online ternyata dapat mendorong terjadinya interaksi sosial dan cara baru memandang dunia. Untuk menjelaskan tempat fisik di luar rumah dan tempat kerja yang digunakan orang untuk interaksi sosial secara informal. Selain sebagai tempat untuk interaksi sosial antara orang dengan kegemaran yang sama, game online juga dapat menjadi jembatan komunikasi untuk berbagi pandangan mengenai dunia dari orang yang berbeda pandangan dengan diri pribadi.

Dalam interaksi di dunia gamers, terjadi suatu komunikasi kelompok dimana proses komunikasi berlangsung secara kontinyu

dan tidak dapat dibedakan komunikator dan komunikannya, Tetapi dalam interaksi sesama gamers ini, pola komunikasi antar pribadi (interpersonal) lebih terlihat menonjol karena cenderung lebih banyak frekuensi bermain / hiburan, dan membantu orang (gamers) lainnya. Dan dari sinilah, seorang gamers dapat mengenal diri sendiri dan orang lain, serta menjadikan hubungan sesama gamers dapat lebih bermakna.

Game jenis ini biasanya menyediakan fasilitas ruang *chatting* (mengobrol), animasi yang bergerak dan berekspresi, sampai membentuk tim untuk melawan musuh ataupun monster-monster yang ada. Dengan bermain game online mereka menemukan sahabat-sahabat baru. Bersama mereka, manusia dapat saling berdialog, saling bermain, bahkan saling adu-strategi dan bertempur. Aktivitas ini sangat alami dan sangat dekat dengan kehidupan manusia. Seperti hasil wawancara berikut ini:

“teman dunia maya gue lebih bnyak ketimbang teman di dunia nyata... mreka lebih asik d’ajak shering bukan hanya bahas game bahkan disela-sela brmain kita suka cerita dan bagi pengetahuan tentang ceweklah bahkan kuliah hehhehee...”¹⁰⁷

Media baru memungkinkan para gamer dapat berbuat lebih banyak lagi dalam bermain game. Bermain game secara *online*, berarti secara langsung gamer gamer tersebut menjadi bagian dari masyarakat virtual. Didalam masyarakat virtual, semua hal yang

¹⁰⁷ Keterangan Rbn, wawancara tanggal 21 oktober 2012

paling kontradiktif (membangun/merusak, moral/amoral, kebaikan/kejahatan, kebenaran/kepalsuan) dapat hadir secara bersamaan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Rheingold, orang-orang didalam masyarakat virtual menggunakan kata-kata pada layar untuk bersenda gurau dan berdebat, terlibat dalam wacana intelektual, melakukan perdagangan, saling tukar pengetahuan, saling membagi dukungan emosional, membuat perencanaan, saling sumbang gagasan , gosip, rayuan, menciptakan karya seni yang tidak ada juntrungannya. Orang - orang dalam komunitas virtual dapat melakukan hampir semua yang dilakukan dalam kehidupan nyata, akan tetapi kita tidak membawa tubuh kita didalamnya.¹⁰⁸ Begitu juga para pemain game online – selain bermain game – jaringan internet memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan orang lain dan melakukan apa yang dapat dilakukan dalam *cyberspace*.

Dalam interaksi dalam lingkungan pergaulan, identitas merupakan suatu yang sangat penting dalam interaksi sebuah komunitas. Adanya identitas yang berinteraksi dengan orang lain akan diikuti oleh adanya reputasi terhadap identitas tersebut. Identitas dan reputasi berhubungan dengan nilai kepercayaan dan akhirnya akan menentukan respon-respon dan perlakuan-perlakuan tertentu diantara anggota komunitas yang berinteraksi. Reputasi

¹⁰⁸ Piliang.Y.A, *op cit*, hal. 124

dari sebuah identitas sendiri dapat menjadi pembenar sekaligus dapat juga menjadi pembantah bagi sebuah informasi dalam proses komunikasi. Oleh karenanya, kepedulian terhadap identitas pribadi diri seseorang dan reputasinya adalah hal yang mendasar pada formasi suatu komunitas.¹⁰⁹

Anonimitas Cyberspace membentuk sebuah komunikasi dengan tingkat kepercayaan awal pada level yang rendah. Batas antara kejujuran (*honesty*) dengan kebohongan (*deception*) sangatlah tipis. Kepercayaan mulai tumbuh seiring dengan semakin jelasnya identitas diantara mereka yang berinteraksi, serta bagaimana bangunan reputasi dari identitas tersebut. Identitas dan reputasi berjalan seiringan, dan membentuk nilai kepercayaan. Proses ini dapat disamakan seperti proses dalam konsep *I* dan *Me* yang dikemukakan mead.¹¹⁰

Dalam dunia game online, fitur chatting menjadi salah satu sarana yang paling krusial sebagai media komunikasi dan interaksi. Fitur ini bisa dikatakan sebagai mulut dalam *cyberspace*. Chatting tidak lain adalah berkomunikasi secara interaktif, dengan menggunakan simbol-simbol pada layar (tulisan) dalam menyampaikan informasi yang dimaksud. Fitur ini jarang sekali ditemui pada game-game sebelum game online muncul.

¹⁰⁹ Judith S. Donath dalam Marc A. Smith dan Peter Kollock, "Communities in Cyberspace", London, Routledge, 1999, hal. 30

¹¹⁰ Mead dalam karyanya "*Me My Self and I*". Tentang konsep ini secara singkat lihat Jhonson, d Doyle Paul, "Teori Sosiologi Klasik dan Modern" jilid II, terj. Robert M.Z. Lawang, Jakarta, Gramedia, 1986 hal. 22-24

Komunikasi dengan fitur chatting lain mempunyai kelebihan pada lebih cepatnya pertukaran informasi dibanding dengan komunikasi pada komunitas semacam *mailing list* ataupun forum-forum diskusi internet yang memakai “postingan” e-mail dalam penyampaian informasi. Dengan fitur ini para gamer berkomunikasi dan melakukan interaksi lainnya. Dengan fitur ini juga, mereka membangun reputasi identitas virtual masing-masing.

Tentu saja, masih banyak yang dapat mereka lakukan dengan fitur chatting ini. Seperti keterangan-keterangan dibawah ini:

“kalo gue OL mereka suka nyapa dan bahkan lebih sopan,,, “hai Kaks??”, sapa’n itu dah mnjdi menu wajib dahhh...”¹¹¹

“..kalo chatting yah kenalan , ngobrol *ngalor ngidul*, ngerjain orang, bercanda sampe ketawa-ketawa sendiri di depan monitor mah dah biasa..haha...”¹¹²

“..biasanya kan saya kalo OL (online) pasti saya liat dulu di *buddy list* siapa yang lagi OL..yah..sekedar nyapa sampai ngobrol panjang lebar...setidaknya biar ga lupa kalo punya teman saya hehe..yaa sambil main game ghitu...”¹¹³

“..kalo yang suka chatting biasanya jadi terkenal, orang bisa tahu karakternya kek apa ..trus lagi kan yang pasti orang kek gitu bisa punya banyak teman...lain kalo orangnya ga suka chatting..kek orang pendiem gitu deh...orang juga segan mo nyapa..semakin sering chat biasanya bisa makin kenal deket...”¹¹⁴

¹¹¹ Keterangan Did, wawancara tanggal 14 oktober 2012

¹¹² Keterangan Otg, wawancara tanggal 19 oktober 2012

¹¹³ Keterangan Ajt, wawancara tanggal 15 oktober 2012

¹¹⁴ Keterangan Dwi, wawancara tanggal 19 oktober 2012

Beberapa keterangan diatas menunjukan bahwa gamer menggunakan fitur chatting sebagai alat untuk membangun identitas dan repuasi masing-masing, serta untuk mengenali identitas orang lain. Kehadiran atau intensitas dalam chatting menjadi hal yang menentukan dalam upaya tersebut.

Serinya pertemuan dan komunikasi yang mereka lakukan dalam dunia game online, menjadikan hubungan pada beberapa teman virtualnya mereka menjadi semakin dekat. Kepercayaan diantaranya pun semakin bertambah.

Anonimitas *cyberpace* dalam game tidak selalu menjadikan gamer bersembunyi dibalik identitas-identitas palsu mereka. Meskipun mereka menciptakan karakter-karakter barunya, bukan berarti mereka selalu merahasiakan identitas aslinya. Dalam interaksi di dunia game mereka sering kali mendapat teman-teman baru.

4. Faktor Pendorong Mahasiswa Kecanduan Bermain Game Online

Mahasiswa merupakan bagian dari struktur sosial yang ada di masyarakat keberadaanya sangat penting bagi masa depan Bangsa dan Negara. Di Indonesia, mahasiswa menjadi tumpuan harapan masa depan untuk dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi kesejahteraan masyarakat dan mampu mewujudkan kehidupan masyarakat Indonesia yang lebih baik.

Entah apa yang terjadi nanti, ketika saat ini banyak ditemui mahasiswa yang seakan-akan menomorduakan urusan kuliah dan mengutamakan bermain game, statusnya sebagai gamer lebih melekat dari pada sebagai mahasiswa yang tekun. Dalam perilaku gamer mahasiswa saat ini sering kali ditemui gamer yang bermain tanpa mengenal waktu. Fenomena ini mencerminkan adanya factor-faktor tertentu yang menjadikan kehidupan mahasiswa tidak terfokus pada kegiatan belajar .

Banyak yang dapat dilakukan dalam game online membuat mereka betah berlama-lama didepan komputer, memang bagi para gamer tersebut. Bermain game online tidak sekedar menyelesaikan misi-misi dalam permainan game elektronik tetapi ada hubungannya dengan kehidupan sosial dan merupakan bagian dari pergaulan mereka. Jika remaja lain bergaul dengan nongkrong bersama teman-teman di mall, kantin kampus, ataupun di café. Bermain gamers pun tidak jauh berbeda meski dilakukan dengan media internet.

Kegiatan bermain game mampu mendorong penggemarnya menjadi seorang pecandu game. Sadar atau tidak sadar, mereka dapat terjebak dalam rutinitas-rutinitas semu yang menghanyutkan di setiap harinya. Dan akhirnya tenggelam dalam ekstasi bermain game yang bagi mereka begitu mengasikan.

Bab ini mencoba memberikan penjelasan mengenai beberapa factor sosiologis yang dianggap sebagai pendorong mahasiswa

menjadi pecandu game. Dari hasil penelitian dapat diketahui beberapa factor yang mendorong mahasiswa menjadi pecandu game, yaitu:

a. Faktor Tekanan Teman Sebaya

Teman sebaya merupakan faktor yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan pada masa-masa remaja, dimana pada kenyataannya remaja dalam masyarakat moderen seperti sekarang ini menghabiskan sebagian besar waktunya bersama dengan teman sebaya mereka. Masa remaja merupakan masa yang penuh problema. Dalam masa ini tidak sedikit remaja yang mengalami kegoncangan yang menyebabkan munculnya emosional yang belum stabil sehingga mudah melakukan pelanggaran terhadap norma-norma dalam masyarakat. Remaja sebagai manusia yang sedang tumbuh dan berkembang terus melakukan interaksi sosial baik antara remaja maupun terhadap lingkungan lain. Melalui proses adaptasi, remaja mendapatkan pengakuan sebagai anggota kelompok baru yang ada dalam lingkungan sekitarnya. Remaja pun rela menganut kebiasaan-kebiasaan yang berlaku dalam suatu kelompok remaja.

Dalam pergaulan remaja, kebutuhan untuk dapat diterima bagi setiap individu merupakan suatu hal yang sangat mutlak sebagai mahluk sosial. Setiap anak yang memasuki usia remaja akan dihadapkan pada permasalahan penyesuaian sosial, yang diantaranya adalah problematika pergaulan teman sebaya.

Pembentukan sikap, tingkah laku dan perilaku sosial remaja banyak ditentukan oleh pengaruh lingkungan ataupun teman-teman sebaya. Apabila lingkungan sosial itu memfasilitasi atau memberikan peluang terhadap remaja secara positif, maka remaja akan mencapai perkembangan sosial secara matang. Dan apabila lingkungan sosial memberikan peluang secara negatif terhadap remaja, maka perkembangan sosial remaja akan terhambat.

Manusia secara hakiki merupakan makhluk sosial. Sejak dilahirkan ia membutuhkan pergaulan dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan biologisnya, makanan, minuman dan lain-lain. Apabila seorang individu mulai bergaul dengan kawan-kawan sebayanya, ia pun tidak lagi hanya menerima kontak sosial itu, tetapi ia juga dapat memberikan kontak sosial. Ia mulai mengerti bahwa di dalam kelompok sepermainannya terdapat peraturan-peraturan tertentu, norma-norma sosial yang hendaknya ia patuhi dengan rela guna dapat melanjutkan hubungannya dengan kelompok tersebut secara lancar. Ia pun turut membentuk norma-norma pergaulan tertentu yang sesuai dengan interaksi kelompok.

Remaja berkembang sesuai dengan yang diharapkan oleh lingkungan budayanya. Kepribadiannya dibentuk oleh gagasan-gagasan, kepercayaan-kepercayaan, nilai-nilai, dan norma-norma yang diajarkan kepada remaja.¹¹⁵ Dengan begitu, lingkungan

¹¹⁵ Menurut Davis dalam Sarwono Wirawan. "*Psikologi Remaja* " 2002, hal 36

dimana remaja tersebut melakukan interaksi mempunyai peranan yang signifikan dalam perilaku remaja di kesehariannya.

Interaksi dengan orang lain tersebut menimbulkan kelompok-kelompok social yaitu: kelompok bermain (*play group*), kelompok sebaya (*peer group*), dan kelompok referensi (*reference group*). Kelompok ini timbul dikarenakan mereka mempunyai naluri untuk senantiasa hidup bersama memenuhi kebutuhan hidup yang tidak dapat dipenuhi sendiri. Kelompok tersebut akan saling tukar menukar pengetahuan dan pengalaman yang sangat besar pengaruhnya didalam pembentukan kepribadian seseorang. Dalam kelompok tersebut biasanya terjadi hubungan timbal balik dan saling mempengaruhi, sehingga sering kali terjadi internalisasi maupun eksternalisasi nilai-nilai diantara mereka. Nilai-nilai tersebut menjadi visi dan misi dalam pergaulan di dalam lingkungan, karena nilai-nilai ini merupakan sesuatu yang dianggap baik dan juga sering kali mempunyai simbol-simbol kebaikan tertentu. Nilai-nilai ini mampu memberikan tekanan pada remaja dalam berperilaku di dalam lingkungan pergaulan mereka.

Dalam lingkungan gamer – nilai-nilai seperti : rangking bagus, skil hebat, *level* tinggi, *equipment* ampuh dan sebagainya-menjadi tujuan dari pergaulan mereka, keinginan mencapai nilai-nilai tersebut mendorong mereka untuk mewujudkan dalam

bermain game, bahkan tidak jarang mengorbankan lebih banyak waktu, tenaga maupun biaya, seperti keterangan Ajt dibawah ini:

“kejar level yahhh,, memang mesti butuh waktu dan tenaga ekstra capek dikitlah, walau terkadang buat dapat naikin level itu ngehabisin waktu bisa seharian full saking kepinginnya naik level cepat”¹¹⁶

Disini Ajt mengatakan bahwa meskipun menghabiskan banyak waktu badan dah merasa capek dalam bermain game, tetapi ketika masih belum memenuhi target yang diinginkannya, dia rela sedikit menahan kelelahannya. Target tersebut tidak lain adalah level karakter yang didaalamnya mempunyai nilai prestisius tersendiri ketika dibawa dalam pergaulan di lingkungan bermainnya. Sementara Rbn memberikan keterangan:

“main game itu butuh banyak pengalaman, makin sering main ya makin pinter dah,, apa gi game strategi yang butuh kejeniusan n kelicikan dikiittt heehheheh...”¹¹⁷

“..kek game strategi gitu kalo mau pinter ya harus banyak latihan... jadi bisa nemuin strategi-strategi bagus..nambah jam terbang.. soalnya pengalaman main juga penting kalo ngadepin musuh jadi ga panik.. musuh pake strategi apa kita udah tahu cara ngadepinnya pake strategi yang mana..gitu..”¹¹⁸

Menurut Rbn, seringnya *online* berlama-lama juga terjadi ketika game membutuhkan banyak latihan pada beberapa game tertentu untuk menjaga *skill*. Hal tersebut biasanya terjadi pada permainan strategi yang lebih membutuhkan jam terbang dan

¹¹⁶ Keterangan Ajt, wawancara tanggal 15 oktober 2012

¹¹⁷ Keterangan, Rbn wawancara tanggal 21 oktober 2012

¹¹⁸ Keterangan Otg, wawancara 19 oktober 2012

pengalaman bertanding serta pembahasan strategi-strategi baru dengan teman mainnya. Lain halnya dengan yang dialami Valerie:

“..main2 aja mas... klo buat niat naikin level g’begitu alx,,, butuh waktu dan hrus sering, levelnya aja gue ga pernah perhatiin..clan sih ikut, chating juga jarang...plingan gw iseng main2 aja”¹¹⁹

Valerie mengungkapkan jika dalam bermain game dia hanya sekedar bermain tanpa memperhatikan level dan komunitas didalamnya. Intensitas ngobrol dengan komunitasnya juga sedikit. Hal tersebut menjadikan Valerie tidak merasa ada keharusan keharusan tersendiri (tidak tekanan-tekanan) untuk mengejar level ataupun hadir pada saat-saat tertentu. Tidak ada rasa keterikatan tersebut membuat Valerie merasa bisa menghindari kecanduan bermain game.

Seorang gamer merasa perlu *online* dan bermain berlama-lama tatkala ingin mencapai atau mempertahankan simbol-simbol yang terkandung dibalik avatar dalam permainan game online. Disamping itu juga keberadaan dalam komunitas memberikan tekanan-tekanan dan tanggung jawab tersendiri terhadap komunitasnya. Hal tersebut dikarenakan keinginan gamer untuk diakui, diperhatikan dan dianggap sebagai bagian di dalam komunitasnya. Tekanan-tekanan dari teman sebaya (*peer group pressure*) dalam komunitas tersebut mampu memberikan rasa keterikatan yang mendorong gamer menjadi pecandu game.

¹¹⁹ Keterangan, Nanang wawancara tanggal 18 oktober 2012

b. Gamenya Variatif

Perkembangan ilmu teknologi seakan tidak pernah berhenti untuk menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang seragam jenis dimaksudkan untuk memberikan manfaat dan kemudahan bagi setiap individu, salah satunya hanya untuk hiburan semata.

Salah satu produk teknologi yang setiap waktu terus berkembang dan sangat digemari dikalangan remaja saat ini adalah *game online*. Keberadaan game online sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan sudah tidak asing lagi. Banyak cara manusia untuk mendapatkan kesenangan salah satunya adalah dengan bermain game online. Perkembangan game online pada saat ini menjadi trend banyak remaja, remaja tidak terlepas dari game online. Video game yang digemari terus berkembang dari berbagai jenis ragamnya, seperti dari segi alat, tampilan dan suara.

Game online mempunyai daya tarik sendiri dimata pecinta game online, karena tampilan monitor terdapat gambar tiga dimensi yang membuat para pemain terasa nyata.

“..yoi coyy.... makin gede vganya makin terlihat nyata grafiknya... itu buat lu betah krena keasikan natap layar,,, serasa nyata ajeee..”¹²⁰

“..dalam hal tampilan grapik yang bagus sangat berpengaruh dalam bermain game,

¹²⁰ Keterangan, Efn wawancara tanggal 17 oktober 2012

kenyamanan tempat fasilitas bagus membuat kita-kita yang main game tu...nyaman mas...”¹²¹

Mengungkapkan selain jenis game, tampilan grafik yang berkualitas tinggi serta kemampuan bertarung secara online menjadi daya tarik tersendiri bagi gamer seperti counter strike, ragnarok, poker dan point blank.

“Bagi gamer kaya gue, garaphic dan variasi game itu segalanya mas. Selain buat manjain mata dengan tampilan bagus juga biar kaga’ bosan nangkring seharian depan layar computer, hehe”¹²²

“Saya pernah benar-benar menyukai satu game mas... saya mainin itu game dalam waktu yang lama. Tapi ya akhirnya bosan juga, abis gamenya ga’ ada pengembangan sih. Jadinya kurang variatif. Menurut saya game yang bagus itu harus fleksibel dan bisa terus dikembangkan”¹²³

Mengungkapkan Perkembangan game yang bervariasi, VGA(video, grafik, adaptor), tampilan grafik yang bagus serta kenyamanan tempat fasilitas bagus membuat para gamer merasa betah untuk berlama-lama berada di dunia game

Perkembangan industri game yang sangat pesat akhir-akhir ini disambut baik oleh beberapa developer lokal di Indonesia. Mereka melihat kemajuan ini sebagai sebuah peluang bisnis yang mempunyai prospek baik. Banyaknya peminat game online juga memberikan angin segar pada bisnis warnet yang sempat mengalami kelesuan. Bahkan sekarang banyak bermunculan warnet-warnet yang dikhususkan untuk bermain game online atau

¹²¹ Keterangan, Dwi wawancara tanggal 19 oktober 2012

¹²² Keterangan, Did wawancara tanggal 14 oktober 2012

¹²³ Keterangan, Rbn wawancara tanggal 21 oktober 2012

lebih dikenal dengan istilah game net atau game centre. tidak hanya di bidang game itu sendiri, tetapi sudah merambah ke bidang lain. Mulai dari pembuatan game (*game developor*), penerbitan game (*game publishing*), sampai industri accessories dan merchandise berbagai game yang populer. Dari perkembangan game tersebut membuat para remaja memiliki banyak pilihan dan remaja betah untuk berlama-lama memainkannya sehingga remaja menjadi kecanduan.

Game online menawarkan banyak game menarik dan bervariasi, mulai dari game bernuansa *quest*, *adventure*, hingga *simulasi*. Game-game tersebut disajikan dengan gambar-gambar menarik dan warna menarik, serta dilengkapi dengan suara dan musik yang seru. Terkadang ada juga game yang dikemas dengan teknologi tinggi dan *sound effect* yang megah. Semua ini akan menarik minat para *gamer* untuk memainkannya. Dengan banyaknya game yang tersedia, anak-anak akan semakin tertarik untuk membeli game yang lain sehingga anak menjadi kecanduan.¹²⁴

Remaja begitu mudah tertarik dalam permainan *online* karena salah satu penyebabnya yaitu mereka dimanjakan dengan pilihan dari jenis permainan yang beragam atau variatif. *Game online* menyediakan berbagai jenis (*genre*) permainan seperti;

¹²⁴ Ayu Rini, Hal 23

petualangan (*adventure*), perang (*war/action*), strategi, *RPG (Role Playing Game)*, *sport*, dan sebagainya. Selain itu, permainan *online* juga disajikan dengan audio dan visual yang menarik bahkan untuk *game* tertentu, karakter (*character*) yang muncul bisa terlihat seperti nyata dan hidup. Tidak hanya itu, sebagai permainan *multiplayer*, *game online* juga menyediakan layanan *online chat* sehingga para *gamer* dengan permainan yang sama bisa berinteraksi sebelum, setelah dan sementara permainan sedang berlangsung.

Tampilan permainan virtual ini juga sedemikian variatif. Kecanggihan teknologi membuat animasinya semakin realistis, sehingga menjadi lebih impresif. Berbagai karakter yang ditampilkan dalam bentuk 3D, semakin membuat betah para *gamer* untuk menikmatinya. Pada bagian lain, persaingan diantara para pengembang *game* juga akan bermuara pada pertarungan konten yang cenderung semakin tidak edukatif. Munculnya berbagai varian konten kekerasan dan pornografi, tidak terlepas dari upaya pengembang *game* untuk mengafirmasi minat khalayak.

c. Faktor jauh dari pengawasan

Kehidupan mahasiswa dalam kampus memunculkan berbagai sisi. Kondisi yang kebanyakan dari mereka jauh dari pengawasan orang tua, ngekos, dan seenaknya sendiri. Ada mahasiswa yang benar-benar menjalankan hidup sosial masyarakat

mengacu pada norma dan agama. Sebaliknya mereka yang sudah terlena dengan kehidupan dunia. Acuh dalam menjalankannya. Melakukan kegiatan-kegiatan yang merugikan dirinya. Dalam hal ini bermain game sampai larut malam, lupa waktu, lupa makan, bahkan sampai lupa mengerjakan kegiatannya sebagai mahasiswa. Mereka bebas memilih kapan saja, dimana saja dan berapa lama akan bermain game sesuai dengan kepuasan hati masing-masing. Keadaan tersebut didukung kurangnya pengawasan dari pihak-pihak yang berkompeten, antara lain keluarga dan pemerintah. Didukung dengan banyaknya jasa tempat untuk bermain game atau game center dengan fasilitas yang sangat bagus, seakan memanjakan para penggemar game dalam bermain game.

Seperti yang telah kita ketahui bersama bahwa mahasiswa dalam era teknologi dan komunikasi sekarang ini sangat identik dengan hal-hal yang negative, seperti gaya hidup yang serba bebas dan lebih cenderung meniru gaya hidup negative. Kebanyakan mahasiswa yang asalnya dari daerah sangat mudah terpengaruh oleh gaya hidup. Tetapi tidak menutup kemungkinan yang memang berasal dari kotapun juga mudah terpengaruh.. Pada umumnya mahasiswa berperilaku seperti itu karena kebanyakan mahasiswa hidup jauh dari orang tua mereka, sehingga orang tua kurang memberi pengawasan terhadap anak-anak mereka. Selain itu, melihat kenyataan bahwa, mahasiswa yang berasal dari daerah

mempunyai rasa ingin tahu yang lebih tinggi dibanding dengan yang berasal dari kota. Mahasiswa yang berasal dari daerah mempunyai rasa ingin tahu yang besar terhadap hal-hal yang tidak pernah mereka lihat atau ketahui sebelumnya. Sehingga timbul suatu tindakan untuk memenuhi rasa ingin tahu mereka itu. dalam hal ini bermain game online. Pada dasarnya mahasiswa bertindak demikian karena kurangnya kesadaran akan dampak yang ditimbulkan. Bukan hanya laki-laki saja, perempuan pun juga dapat dengan mudah terjerumus ke dalam gaya hidup seperti itu. Apalagi jika ditambah dengan ajakan teman-teman mahasiswa mereka yang memang berasal dari kota, yang tahu banyak mengenai seluk-beluk gaya hidup orang kota. Sehingga tanpa sadar dapat terjerumus dengan gaya hidup negatif. Tetapi, pada kenyatannya ada juga mahasiswa yang berasal dari daerah yang tidak mudah terpengaruh dengan gaya hidup. Hal tersebut disebabkan karena adanya kesadaran dari dalam diri mereka sendiri akan buruknya gaya hidup seperti itu dan pentingnya menjaga kepercayaan yang diberikan oleh orang tua mereka.

Keluarga adalah lembaga paling penting sebagai pengawas para penggemar game yang umumnya masih remaja. Lembaga ini mempunyai peranan yang sangat besar bagi perkembangan anggotanya, termasuk yang masih berusia remaja. Remaja usia mahasiswa umumnya lebih diberikan kebebasan untuk mengurus

dirinya sendiri tanpa campur tangan yang berlebihan dari keluarga. Hal tersebut dikarenakan usia mahasiswa dianggap sudah mampu membuat keputusan yang benar sesuai dengan kebutuhannya sendiri. Meskipun begitu, keluarga tetap memiliki fungsi kontrol agar remaja lebih terarah. Pengawasan keluarga dapat menjadi rem pada kegiatan yang kurang bermanfaat.

Di kota – kota besar, seperti halnya di Yogyakarta, banyak sekali ditemui mahasiswa – mahasiswa perantau. Mahasiswa yang tinggal di kos-kosan dan jauh dari keluarga mereka dapat menyebabkan melemahnya fungsi kontrol keluarga mahasiswa yang bersangkutan. Hal tersebut dikarenakan orang tua tidak sepenuhnya mengetahui apa kegiatan anak-anak, mereka sehingga tidak dapat membatasi anak-anaknya pada kegiatan yang dianggap kurang bermanfaat, termasuk kegiatan bermain game berlebihan.

Hal tersebut di akui oleh Ajt yang merupakan mahasiswa perantau. Orang tuanya yang ada di rumah tidak tahu menahu jika anaknya adalah pecandu game.

“Dulu sih ane ga’suka-suka amat sama game, sekarang mah beda suasananya. Abis ga’ ada yang tau juga kalo ane main game seharian penuh juga”¹²⁵

“yah gitu deh mas, mbo’ kaga’ ada yang merintah-merintah juga, mending maen game wae... Kan sumpek kalo ga’ ada kegiatan...”¹²⁶

¹²⁵ Keterangan, Ajt wawancara tanggal 14 Oktober 2012

¹²⁶ Keterangan, Efn wawancara tanggal 17 Oktober 2012

Ajt bahkan mengatakan jika orang tuanya tidak perlu tahu kegiatan dia sebagai pecandu game, karena tentu saja orang tuanya akan melarang dia bermain game seperti yang dia kerjakan saat ini. Dia tidak mau ambil resiko, menceritakan kegiatannya sama saja akan mengurangi kebebasan dia bermain game. Tidak jauh beda dengan Otg, seperti dibawah ini:

“nyokap bokap tw lahh,, cmn tawnya gw main game buat ilangin stress kuliah aje,, alasan gw ke ortu gitu aja sih..¹²⁷

Otg dan beberapa informasi yang lain juga melakukan hal yang sama. Hal tersebut memang biasa terjadi ketika informasi yang di sampaikan seorang mahasiswa perantauan kepada orang tuanya di rumah adalah informasi yang positif saja, sedangkan kegiatan yang dinilai negatif selalu menjadi rahasia dengan alasan takut dilarang.

Sama halnya dengan keluarga, pemerintah juga mempunyai kompetensi untuk menjadi rem bagi penggemar game menjadi pecandu game. Seperti yang dilakukan Pemerintah Korea, Thailand dan Malaysia, yang mengeluarkan peraturan untuk membatasi penggemar game bermain tanpa mengenal waktu. Sedangkan di Indonesia, sampai saat ini belum ada peraturan dari pemerintah yang mengatur dan mengontrol keberadaan game center yang ada. Bahkan keberadaan game center di Indonesia masih belum jelas

¹²⁷ Keterangan, Otg wawancara tanggal 19 Oktober 2012

sementara antara pekerjaan dari dinas pariwisata atau Direktorat jenderal pos dan telekomunikasi (Dirijen Postel).¹²⁸

Keadaan ini tentu saja memberikan keleluasaan bagi para gamer mahasiswa dalam bermain game. Tidak adanya control yang mampu membatasi gamer dalam bermain game juga dapat menjadi factor pendorong menjadi pecandu game. Menjadi pecandu game, dirinya sendiri pun kadang tidak mampu mengontrol, mengurangi atau menghentikan kegiatannya bermain game.

d. Factor Kondisi Ekonomi Gamer

Di Indonesia, sebagian besar mahasiswa masih mengandalkan orang tua masing-masing untuk mencukupi kebutuhan sehari-hari. Disamping pemenuhan kebutuhan-kebutuhan tertentu, beberapa mahasiswa juga mendapat jatah bulanan atau harian yang biasa disebut uang saku. Banyaknya uang saku yang didapat masing-masing mahasiswa berfareasi, tergantung dari keadaan ekonomi keluarga dan kebijaksanaan dari orang tua masing-masing. Banyak sedikitnya uang saku yang dimiliki oleh seseorang penggemar game dapat menjadi salah satu factor pendorong untuk menjadi seorang pecandu game.

Banyaknya uang saku yang mempunyai banyak uang, memberikan keleluasaan dalam bermain game. Mereka tidak lagi memikirkan biaya yang harus dikeluarkan untuk akses internet

¹²⁸ Suara karya online, senin 31 maret 2003

setiap harinya atupun untuk membeli *voucher game* bahkan membeli *game point* dan *equipment* lainnya. Sebagian mereka juga tidak perlu berpikir panjang untuk menggunakan jasa BOT ataupun memesan avatar pada jasa pembuatan avatar yang ada. Hal tersebut diakui oleh Rbn seperti keterangannya di bawah ini:

“gw sih demennya beli equipment itu lohh,, boros n bikin kantong kering,, pi ketika dapat equipment yang di’inginkan rasanya puas aja,, n g’prnah itu dah brapa yg abis buat beli-beli”¹²⁹

Rbn yang merupakan anak dari keluarga cukup mampu, mengatakan jika tidak terlalu dibuat pusing dengan masalah biaya yang lumayan banyak untuk membeli gamer, bahkan uang sakunya masih sisa untuk kebutuhan yang lain.

Hal senada juga diungkapkan Efn ketika ditelusuri mengenai pendapatnya pada biaya yang dia keluarkan untuk bermain game.

Berikut petikan wawancara dengan Efn:

“g’prnah ngitung mas,, galir aja g prnah mikir duit abis brapa”¹³⁰

Efn merasa tidak ada masalah pada banyaknya biaya yang dikeluarkan untuk bermain game. Tidak jauh berbeda dengan Did seperti wawancara dibawah ini:

“terkadang saya ngga’ peduli juga sih kalo main ditempat rental. Maklum, kalo langganan dan sering main situkan bisa juga bayarnya pas awal bulan, hee”¹³¹

¹²⁹ Keterangan, Rbn wawancara tanggal 21 Oktober 2012

¹³⁰ Keterangan, Efn wawancara tanggal 17 Oktober 2012

¹³¹ Keterangan, Did wawancara tanggal 14 Oktober 2012

Did mengaku dulunya kalau akhir bulan sedikit bingung, memikirkan uang saku yang dia pakai untuk bermain game di game centre. Tetapi setelah menjadi langganan dan sering main disitu bisa bayarnya awal bulan, hal tersebut menjadikan Did untuk terus bermain game.

Kecanduan game online memang membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Hal ini tidak menjadi masalah bagi mereka yang berkantong tebal. Akan tetapi, tidak jarang keinginan untuk bermain game terus-menerus terhambat oleh factor *cepat*-nya uang saku di kantong, terutama bagi mereka yang berkantong tipis.

Sebagian besar gamer masih beranggapan game bermain game sebatas untuk kesenangan saja. Tidak seperti permainan olahraga yang sudah dapat menjadi sebuah profesi untuk hidup. Meskipun sama-sama sebuah permainan, tetapi permainan game elektronik mempunyai banyak sekali jenis aturan yang berbeda yang hanya bersifat musiman. Sehingga gamer cenderung berganti-ganti permainan dengan aturan main (*gameplay*) yang sudah berbeda. Meski ada yang berpendapat gamer professional mungkin mempunyai prospek cerah, tetapi seberapa besarnya prospek tersebut belum ada jaminan. Berbagai factor diatas sedikit banyak menjadi factor sebagai pendorong mahasiswa menjadi pecandu game.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kehadiran video game dengan berbagai tema sudah lama disinyalir membawa dampak buruk terhadap kepribadian remaja. Banyak orang yang melaporkan bahwa mereka yang gemar bermain game berubah menjadi remaja yang berperilaku kompulsif, agresif cuek pada lingkungan sekitar, dan berbagai tingkah laku aneh lainnya. remaja yang terlalu sering bermain game akan mendapat dampak negatif terhadap perilaku mereka dalam jangka panjang. Remaja bisa berperilaku menyimpang, seperti mencuri, suka bolos sekolah, pemalas, dan agresif. Berikut ini bentuk-bentuk perilaku mahasiswa penggemar game online antara lain: Kemalasan Bagi Para Pecandu Game, Suka berbohong, Kurang bergaul

Selain dampak negatif game online ada juga dampak positif dari game online, yaitu dampak yang baik bagi para pengguna game online tersebut, antara lain: Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, Mengetahui teknologi baru dari sebuah game dan Interaksi dalam game online.

.Perkembangan ilmu dan teknologi memunculkan bentuk-bentuk baru perilaku masyarakat. Termaksud juga pesatnya perkembangan industri gaming yang menjadikan game sebagai salah satu komoditi global dan mampu membentuk sebuah budaya tersendiri. Di Indonesia kehadiran game disambut dengan antusiasme tinggi yang ditandai dengan semakin

banyaknya perusahaan polisensi game-game luar, semakin beragamnya game yang dapat dimainkan di Indonesia, pesatnya kemunculan berbagai game centre dan didukung dengan semakin banyaknya penggemar game ataupun pengguna jasa-jasa game tersebut.

Kecamatan Depok sebagai salah satu kecamatan yang ada di Kota Pelajar, terdapat cukup banyak tempat-tempat untuk bermain game atau biasa disebut game centre. Hal tersebut tidak terlepas dari factor banyaknya remaja usia pelajar-mahasiswa yang merupakan pasar utama bagi industry-industri hiburan seperti game centre, bertempat tinggal di Kecamatan Depok dan sekitarnya. Antusiasme yang cukup tinggi terhadap game menunjukkan semakin banyaknya masyarakat khususnya remaja yang memilih dan menjadikan kegiatan bermain game sebagai rekreasi alternative mereka.

Mahasiswa penggemar game, terutama mahasiswa perantau, sangat rentan mengalami kecanduan bermain game. Hal tersebut dikarenakan adanya berbagai factor yang dapat menjadi pendorong mahasiswa menjadi pecandu game. *Pertama*, tekanan teman sebaya, dimana adanya solidaritas atau tanggung jawab moral tertentu pada kelompok pergaulan gamer tersebut serta keinginan-keinginan untuk di aktualisasikan diri dalam pergaulan teman sebaya. *Ke dua*, gamenya variatif, dimana game online menawarkan banyak game menarik dan bervariasi, mulai dari game bernuansa *quest, adventure, hingga simulasi*. *Ke tiga*, factor kurangnya pengawasan, baik factor melemahnya fungsi lembaga pengawas seperti

keluarga, masyarakat, maupun pemerintah sendiri. *Ke empat*, kondisi ekonomi gamer itu sendiri. Banyaknya uang saku yang dimiliki berpengaruh pada lamanya aktivitas para gamer di dunia game.

B. Saran

Sebagai seorang akademisi dan penulis dalam penelitian ini, saya menyarankan agar para orang tua, pengajar, dan masyarakat yang peduli dengan pendidikan anak-anak di Indonesia dapat memberi perhatian lebih terhadap penggunaan teknologi oleh *gamers* terutama untuk kalangan remaja dan anak-anak yang masih berusia dini.

Anak-anak dan remaja adalah penerus bangsa, jadi sudah seharusnya diberi perhatian lebih dalam hal pendidikan dan ilmu pengetahuan mengenai teknologi internet. Tidak ada salahnya bagi anak-anak menjadi seorang *gamer* dikarenakan menjadi sesuatu yang wajar untuk setiap orang membutuhkan hiburan. Tetapi tidak ada salahnya pula ketika kita sebagai masyarakat yang peduli terhadap perkembangan pendidikan dan masa depan mereka memberikan distribusi dengan cara memberi arahan dan batas mengenai penggunaan teknologi.

Sedangkan untuk para pemain *game online*, penulis menyarankan agar bisa menyeimbangi waktu dalam bermain. Bermain adalah hal yang sangat menyenangkan dan sudah pasti disenangi oleh siapa saja. Namun, tentu saja kalian para *gamer* juga membutuhkan pendidikan sebagai orang-orang yang mempunyai masa depan dan akan menjadi penerus bangsa.

Jadi sebelum terlambat, sebaiknya kalian mengurangi waktu bermain dan memanfaatkan kemampuan kalian untuk hal yang lebih bermanfaat. Bisa saja dari menjadi seorang *gamer* kemudian menjadi pencipta dari *game online* itu sendiri, karena semakin muda seseorang maka seharusnya semakin kreatif dalam berinovatif.

Daftar Pustaka

- Ayu Rini. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Aji Supriyanto. 2005. *Pengantar teknologi informasi*. Jakarta: salemba infotek.
- Andersen, 2004. *Psikologi Remaja*, Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Desmita. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Antonius Felix Tjiia. 2008. *Presepsi dan perilaku*, Jakarta, Gramedia.
- Engkus Kuswarno, M.S. 2009. *Metodelogi Penelitian Komunikasi Fenomenologi*. Bandung.
- Henry Samuel. 2005. *Panduan Praktis Membuat Game 3D*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Jhonson Doule Paul. 1986. *Teori Sosiologi Klasik Dan Modern Jilid II*. Terj. Robert M.Z.Lawang. Jakarta: Gramedia.
- John W, Santrock. 2002. *Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Melwin Syafrizal, 2005. *Pengantar Jaringan Komputer*. Yogyakarta: andi.
- Moleong Lexy J. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miles dan Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*, terj. Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Noeng Muhadjir. “*Metodologi Penelitian Kualitatif*” Edisi IV, Yogyakarta, Rake Sarasin,
- Nawawi Hadari. 2003, *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta. Gajah Mada University Press.
- Rita Eka Izzaty, dkk. 2008, *Perkembangan Peserta Didik*, Yogyakarta: penerbit UNY Press
- Ritzer. George. 2008. *Teori sosiologi modern*. Jakarta, kencana.

- Poloma, Margareth M, 1994, *Sosiologi Kontemporer*, Jakarta: Raja Grafindo Persada,
- Sarlito Wirawan. Sarwono. 2011. *Psikologi Remaja*, Jakarta, Raja Grafindo Persada.
- Sarlito W Sarwono. 2002. *Psikologi Remaja*”, Jakarta, Raja Grafindo Persada,
- Soerjono, Soekanto. 2006, *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,
- Sunyoto Usman, 2004. *Sosiologi Sejarah, Teori Dan Metodologi*, Yogyakarta, Penerbit Cired,
- Singarimbun, Masri, 1989, *Metode Penelitian Survei*, Jakarta: LP3ES,
- AL. Tridhonanto & Beranda Agency, 2011. *Optimalkan potensi anak dengan game*, Jakarta, PT Elex Media Komputindo.
- Judits S. Donath dalam Marc A. Smith dan Peter Kollock, 1999. “*Cumunities in Cyberspace*”, London, Routledge,
- Piliang Y.A, 2004, “*Dunia Yang Dilipat*”, Yogyakarta, Jalasutra,
- Roland Barthes, 1983, *Mythologies*, Paladin,
- Arul, 2011. *Interaksionis Simbolik dalam Kultur Studies (Online)*. Tersedia dalam <http://kangarul.com/interaksionisme-simbolik-dalam-cultural-studies-2/>. Diakses pada 20 februari 2012.
- Pengenalan game, <http://hpacorpored.blogspot.com/2010/02/pengenalan-game>. diakses pada tanggl 3 januari 2011.
- Definisi-computer-game,<http://cgrg.wordpress.com/2008/03/12/definisi-computer-game/>, diakses pada tanggl 3 januari 2011.
- Pemerintah Daerah Propinsi DIY http://gudeg.net/id/directory/55/119/Pemerintah-Daerah-PropinsiDIY.html#.Uy8jEz9_vQ4. Diakses pada tanggal 3 januari 2011
- Profil Kabupaten Sleman <http://www.slemankab.go.id/profil-kabupaten-sleman/geografi/letak-dan-luas-wilayah>. Diakses pada tanggal 3 januari 2011